16

ЯНУАРИ 2002

Софтуер | MSN Messenger |
Хардуер | Най-добрите 3D карти | MP3 Players |

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

С ДИСК - 4 ЛВ.
БЕЗ ДИСК - 2,50 ЛВ.

+16 страници приложение

SERIOUS SAM
THE SECOND ENCOUNTER

- BATTLE REALMS
- THE SIMS: HOT DATE

RETURN TO CASTLE Wolfenstein

- HARRY POTTER
- SOUL REAVER 2

COMANCHE 4

НА ДИСКА

Heroes Wake of Gods
Цяла игра

Нов клип от **Star Wars** ep. 2

ИГРИ: Stronghold Bonus Castles, AquaNox, Comanche 4, Etherlords, Shadow of Zorro, Soul Reaver 2, S.W.I.N.E

ПРОГРАМИ: AnFX 4.7, DirectX 8.1, JCreator 2.00, MusicMatch Jukebox 7, Offline Commander, QuickHeal 6.03, WindowBlinds 3.0

ГАЛЕРИЯ: Star Wars Episode 2 Trailer 3, Megarace 3, Return to Castle Wolfenstein, Serious Sam 2, Tripping the Rift

POSITION

УЛИЦА "РАЙКО АЛЕКСИЕВ" №13

ЗАД КИНО ИЗТОК

CLUB ЮЖЕН КРЪСТ

- ИНТЕРНЕТ НАЕТА ЛИНИЯ САТЕЛИТНА ВРЪЗКА
- 60 МОЩНИ КОМПЮТЪРА
- 9 ЗАЛИ/ ПУШАЧИ, НЕПУШАЧИ
- КЛИМАТИК ВЪВ ВСЯКА ЗАЛА
- 3D ШУТЪРИ, СТРАТЕГИИ, СПОРТ, RPG, ADVENTURES, RACING И ДРУГИ
- HEADOFF СОБСТВЕНИ COUNTER STRIKE СЪРВЪРИ
- 1ЧАС/1ЛЕВ, ИГРИ И ИНТЕРНЕТ
- ТЕЛ. 713 761

TARGET ИЗИГРАЙ РЕАЛНОСТТА

WWW.ClubSouthernCross.com

Comanche 4

Смърт се сипе от небето

стр. 20

Return To Castle Wolfenstein

Легендата се завръща

стр. 24

Serious Sam 2

Нов екшън със Сам Стоун

стр. 38

Game Club

■ **Hotspot**

- Commanche 4 20
- Return to Castle Wolfenstein 24
- Serious Sam: The Second Encounter 38

■ **Report**

- World Cyber Games Seouls 2001 4

■ **Тестове**

- Tom Clancy's Ghost Recon 8
- Wiggles 10
- Beachhead 2002 12
- Wizardry 8 14
- Battle Realms 18
- Harry Potter 22
- Lucky Luke: Western Fever 23
- Frank Herbert's Dune 28
- Kohan: Ahriman's Gift 30
- Combat! 31
- Etherlords 32
- Etherlords 29
- New York Race 34
- MegaRace 3 36
- S.W.I.N.E. 40
- Guilty Gear X 42
- The Shadow of Zorro 43
- IL 2 Sturmovik 44
- Rally Trophy 45
- Europa Uviversalis 2 46
- Soul Reaver 2 48
- Takeda 50
- The Sims: Hot Date 51
- Star Trek Armada 2 52

■ **Hall of fame**

- Castle Wolfenstein 54

■ **Format c:**

- Светът на Диска 55

Multimedia Club

- Emulation: Извънземните в аркадните игри 56
- Hardware: Radeon 8500 & GeForce 3 Ti200 58
- Hardware News 62
- MP3 Players 64
- MSN Messenger 66

PC CLUB www.pcclub-bg.com

PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов

Сътрудници: Павел Панков, Иван Цирков
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Адрес: 1797 София, бул."Драган Цанков" 37, **тел.** 9602241, Печат: БТА, Продажби: Жак Прес ООД

Издава „PC Club" ООД

Първите

BROOD WAR

Здравко Георгиев | Димитър Александров

UNREAL TOURNA-

Георги Георгиев | Иван Райчев

AGE OF EMPIRES 2

Георги Кръстев | Павел Анастасов

QUAKE III ARENA

Георги Симеонов | Никола Симеонов

FIFA 2001

Георги Тонков | Денислав Енчев

Когато преди година и половина корейците от ICM решиха да организират геймърска олимпиада, със сигурност едва ли много хора са вярвали, че такова начинание може и да успее. Ето че след миналогодишния подготвителен турнир World Cyber Challenge сега в далечния Сеул действително се проведе планираното грандиозно шоу с над 400 геймъри от 37 държави. В него взеха участие и 15 български представители, а списание „PC Club" е единствената родна медия, която имаше свой представител на този най-голям международен геймърски форум.

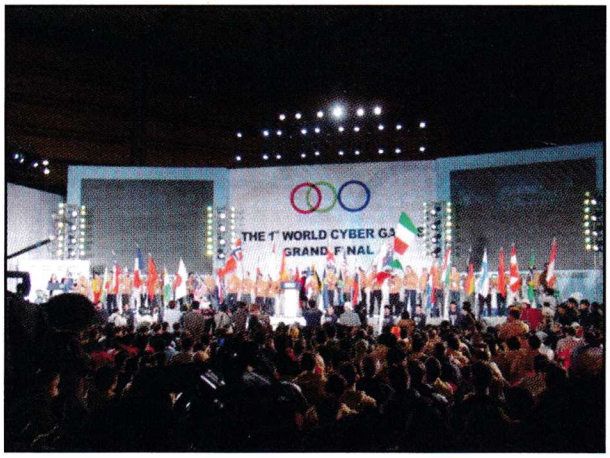
Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com
Сеул-София.

Естествено този репортаж трябва да започне от летище София. На 1 декември цялата българска делегация заедно с ръководителката на отбора Таня Колева и специалния пратеник на „PC Club" се събра точно в един часа, за да отпътува през Париж за Южна Корея. За съжаление след сърдечното изпращане започнаха и нашите мъки. Въобще не знам кой е излъгал французите, че имат читава авиокомпания, но моят личен съвет към всеки, тръгнал да пътува, е:

Не ползвайте услугите на Air France!

Освен че стюардесите на тази авиокомпания са изключително зле с английския, Air France успяха само за няколко часа да вдигнат кръвното на целия отбор до неподозирани висини. Драмата започна още на летището в Париж, където нямаше ни вест, ни кост от обещания автобус,който трябваше да откара цялата група до хотела. След като след огромни разправии с най-различни служители на летището все пак успяхме да се придвижим някак си до хотела, се оказа, че там не са и чували за българска група и ни посъветваха... да се върнем и да нощуваме на летището. Един мощен скандал по-късно от хотела все пак си признаха, че имаме резервации и нещата се оправиха, но горчивият привкус от безкрайната мърлявост на французите остана. Лошото впечатление от Франция се затвърди допълнително и от кошмарното обслужване в местните заведения. Абсолютно съм сигурен, че в България в момента много трудно може да се намери заведение, в което човек да чака половин час появата на келнер, който освен това не владее никакви чужди езици, въпреки че работи в хотел, който обслужва пътници на международните полети на авиокомпания. Слава богу, на следващия ден премеждията с Air France приключиха и след 12-часов полет всички пристигнахме живи и здрави на новопостроеното международно летище Incheon в Сеул, което само след няколко месеца ще посрещне и гостите на Световното първенство по футбол.

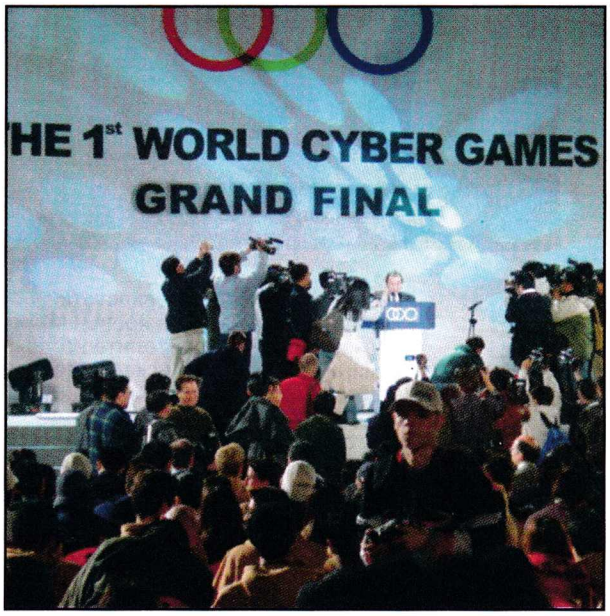
Тук за радост вече ни очакваха нашите домакини от ICM, които, освен че бяха организирали автобуси, бяха поканили и репортери от няколко местни телевизии, които да отразят пристигането на отборите в Южна Корея. Само час по-късно всички журналисти бяхме вече настанени в луксозния хотел



Световни Кибер Игри

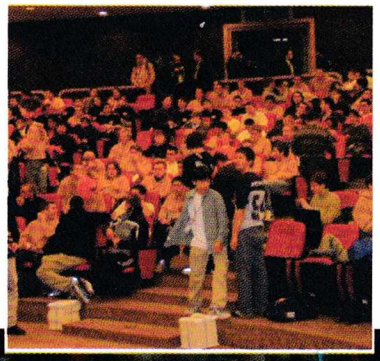
COUNTER-STRIKE · SS TEAM

Николай Иванов | Ивайло Николов | Павел Кальчев | Пламен Петков | Калоян Петков



„Riviera" в центъра на града, а играчите бяха на път към Олимпийското село. То се намира на около един час път от центъра на южнокорейската столица и представлява новопостроена сграда на генералния спонсор „Samsung", която след Кибер Игрите ще бъде използвана като център за обучение на кадри за застрахователния клон на компанията. В първите дни обаче стана ясно, че корейците имат огромно желание, но за съжаление за момента като че ли трудно се справят с организацията на събития от подобен ранг. Дребното на пръв поглед обстоятелство, че в Сеул почти никой не говори на английски, доведе до сериозни проблеми в комуникациите между организаторите, участниците в Кибер Игрите и акредитираните журналисти и доста хаос в първите дни. Така например в хотел „Riviera" така и не се намери човек, който да сподели с представителите на пресата програмата на самите игри, а тегленето на жребия за предварителните групи продължи... 5 часа!

Все пак всички трудности малко или много бяха преодолени и на 5 декември по график се проведе церемонията по откриването, а малко след това в супермодерния Световен търговски център COEX започнаха и самите състезания. Преди да премина към представянето на нашия отбор, трябва да



отбележа, че в самата Корея интересът към геймърската олимпиада е огромен. Откриването на Кибер Игрите беше предавано на живо по националната телевизия, а един от местните кабелни оператори осъществяваше пряко предаване на всички състезания. В самата зала на COEX навсякъде има монтирани огромни видеостени, на които посетителите на турнира могат да гледат на живо най-интересните мачове, които текат в момента.

Българското представяне на първия ден беше леко противоречиво.

Денислав Енчев стартира със загуба, но след това спечели своята предварителна група в турнира по FIFA 2001

и се класира за осминафиналите. Другият наш представител в тази дисциплина Георги Тонков пък записа няколко поредни загуби и отпадна от надпреварата. Неговата съдба споделиха и представителите ни по Quake III и Unreal Tournament. Доста по-добре се представи отборът по StarCraft. И двамата ни представители спечелиха първите си мачове и положиха добри основи за класиране в следващата фаза на турнира. Най-странна беше ситуацията със [SS]Force в Counter-Strike. Те ту щяха да играят, ту мачовете им бяха отлагани за следващия ден. Тази игра на „Има-нема" леко поизнерви момчетата, които в край-

на сметка така и не успяха да изиграят среща в деня на откриването.

Вторият ден започна съвсем победно за националите. Първите три мача в турнира по Age of Emoires 2 завършиха с победи на българите, а отборът по StarCraft продължи своя победоносен ход в турнира. Драмата обаче тепърва предстоеше. След серия от оспорвани битки и двамата ни представители по AOE 2 финишираха трети в групите си и отпаднаха от борбата. В надпреварата по Counter-Strike пък старозагорците от [SS]Force първо загубиха два мача, като особено във втория срещу французите и липсата на късмет им попречи да грабнат победата. След лошото начало дойдоха две поредни победи и надеждата за класиране пак се появи на хоризонта. В този момент обаче тимът допусна и трета загуба от изключително силните канадци и в крайна сметка не успя да се пребори за място сред 16-те най-силни отбора на игрите. Организаторите пък сътвориха голям скандал, като се опитаха да пренаредят турнирната схема за осминафиналите по FIFA 2001, така че корейските участници да избегнат срещи с най-силните състезатели от Европа. Слава Богу, след решителния протест на испанската делегация проблемът бе решен и схемата бе върната в нейния първоначален вид. Докато траеше всичко това,

Здравко Георгиев записа общо пет поредни победи

и спечели убедително групата си по StarCraft. Другият наш представител в същия турнир Димитър Александров спечели четири мача и загуби два и така се наложи да играе допълнителна среща с втория по сила кореец за място в следващия кръг. В плейофа Диди за радост на всички българи в залата бе повече от убедителен и така отборът по StarCraft колективно прескочи първия етап на надпреварата.

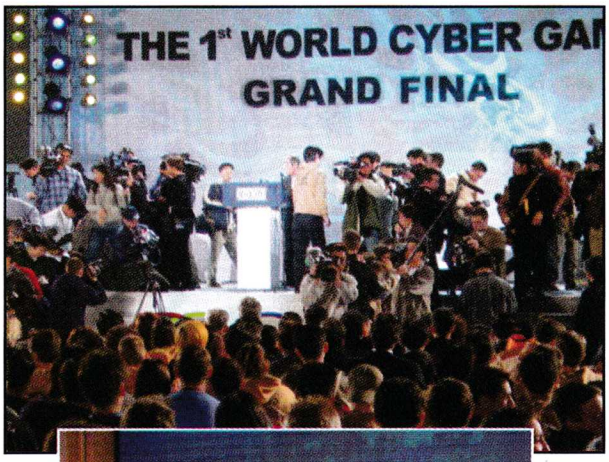
Така общо трима българи успяха да стигнат до преките елиминации в индивидуалните дисциплини.

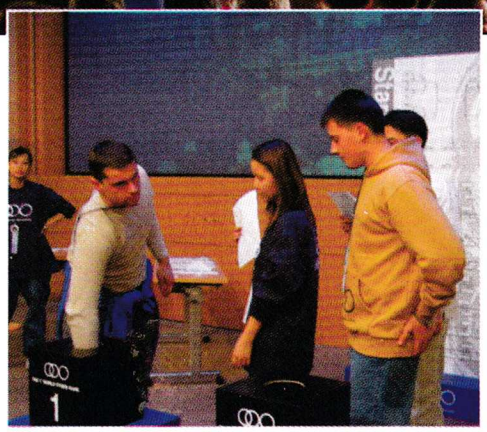
В петък започна и втората фаза на турнира във всички дисциплини. За съжаление поводите за радост в българския лагер в този ден съвсем изчезнаха. Първо Денислав Енчев (Cozmo) записа две поредни загуби в елиминациите на FIFA 2001 и така се прости с надеждите за медал в тази дисциплина. Малко след това

започна и драмата на нашите в StarCraft-а

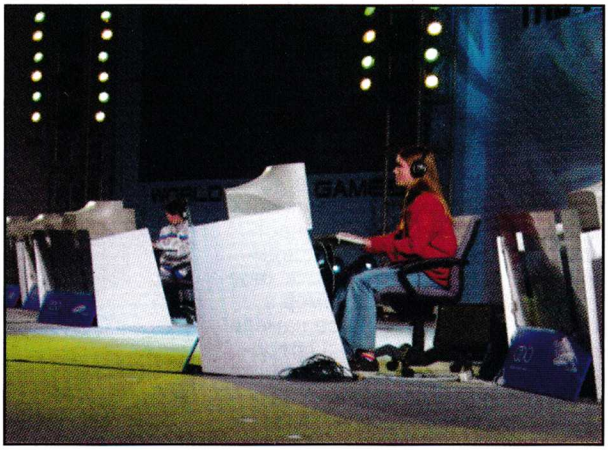
Първо, според капризът на жребия още в първия кръг на двойните елиминации Здравко Георгиев (Mr.X) се срещна с ...Димитър Александров (Didi8). Това българско дерби завърши с победа на Здравко. Това обаче си остана и единствената победа на българин за деня. Организаторите пак успяха да сътворят хаотични порядки в турнира, които разконцентрираха нашите състезатели и в следващите часове първо Диди, а след това и Здравко записаха загуби и така отпаднаха от надпреварата за медалите.

Така българското участие на Световните Кибер Игри в Сеул приключи и за нашия тим остана само да изгледа пищната церемония по закриването на мегатурнира. Естествено в първия момент разочарованието сред състезателите беше огромно. Трезвата преценка на реалностите обаче показва, че в действителност нашите момчета се представиха доста добре в Корея. Повечето от другите отбори бяха тръгнали за игрите с огромни бюджети, които им бяха позволили да си осигурят продължителна сериозна подготовка. Част от западните капитани на тимове споделиха, че са имали на





разположение по няколкостотин хиляди долара за тренировъчни лагери. За представителите на домакините въобще не искам и да говоря. Те си бяха организирани изцяло като професионален тим, който съвсем целенасочено си гонеше задачите в турнира, докато нашите представители поради значително по-скромните финансови ресурси трябваше да разчитат предимно на самоподготовка и на ентусиазъм. Остава само да се надяваме опитът от Световните Кибер Игри да бъде използван правилно и догодина българският тим да замине с много по-добра предварителна подготовка за този най-голям геймърски форум в света. Защото талантливи играчи, които могат да побеждават най-добрите в света, определено имаме и ще е престъпление, ако те не получат възможност да се изявят в най-добрата си светлина.



Bruce Shelley

ВИЗИТКА

■Bruce Shelley започва да се занимава професионално с правене на игри от 1980 г. Първоначално прави настолни игри, а от 1987 г. компютърни игри. Съвместно със Sid Meier създава Civilization и Railroad Tycoon. През 1995 г. основава Ensemble Studios и с тази фирма издава Age of Empires 1 и 2. В момента активно работи върху неофициалното продължение Age of Mythology.

Никола Дърпатов: Кога можем да очакваме Age of Mythology ?

Bruce Shelley: Очакваме тя да се появи накъде през следващата година. Засега сме доволни от прогреса в разработката. Надяваме се да сме готови в края на пролетта или до средата на лятото. Във всички случаи ще се появи преди следващата Коледа.

Никола Дърпатов: А защо Age of Mythology, а не Age of Empires 3?

Bruce Shelley: Искахме да направим нещо различно. Не можеш да правиш една и съща игра три пъти поред. Пресата и публиката също нямаше да посрещнат особено добре такова нещо. Ние искаме да освежим жанра с нови идеи, които да са по-различни от досегашните ни продукти. Освен това хората от екипа вече седем години работят по AOE и затова мислим, че ще е добре и за нас, и за геймърите да направим нещо различно и свежо.

Никола Дърпатов: Какво е мнението ти за Empire Earth?

Bruce Shelley: Това е много амбициозна игра. Още не съм я играл, въпреки че имам копие. Чудесно е да успееш да вкараш всичко от Civilization, цялата история на човечеството в една стратегическа игра. В пресата чета положителни отзиви, така че, изглежда, играта действително е добра. Надявам се Empire Earth да има успех и сред геймърите. Има достатъчно място за много добри игри.

Никола Дърпатов: Ти си работил върху първата част на

Civilization, а сега се появи и Civ 3. Какво мислиш за походовите стратегии?

Bruce Shelley: Има пазар за такива игри. Много хора все още предпочитат да играят самостоятелно. Според моята информация Civ 3 се продава много добре, но според мен бъдещето е в реалновремевите стратегии, но това не означава, че походовите игри ще изчезнат.

Никола Дърпатов: Ще видим ли в бъдеще Civilization в реално време?

Bruce Shelley: Във всички случаи. Empire Earth е стъпка в тази посока. Новата фирма на Brian Reynolds Big Huge Games работи върху игра, която също е нещо като Civ в реално време.

Никола Дърпатов: Можеш ли да ни кажеш нещо за технологията, която се използва в Age of Mythology?

Bruce Shelley: Имаме нова графична система. Тя се нарича Bang Engine. Започнахме работата по нея две седмици след като приключихме с първия Age of Empires. Специален екип се занимаваше с разработката на графиката повече от четири години и в момента сме много доволни от постигнатото. Все още имаме да решаваме технически предизвикателства като това каква машина точно ще е необходима, за да може да се играе AOM, колко единици могат да се поберат на картата и т..н., но играта вече изглежда фантастично.

Никола Дърпатов: Какво беше точното участие на Ensemble Studios в правенето на Star Wars: Galactic Battlegrounds?

Bruce Shelley: Те използваха наша технология. Иначе цялото графично оформление и сценариите са дело на LucasArts. Също така промениха малко геймплея. Ние от наша страна играхме Galactic Battlegrounds и споделихме нашите впечатления, но това си е игра на LucasArts и те сами си решаваха кои от нашите бележки да вземат предвид и кои не. Според мен играта ще е успешна, защото съживява Star Wars вселената. Все пак в нея геймърите могат да управляват директно всичките единици от Star Wars.

Никола Дърпатов: Един последен въпрос. Какво мислиш за турнири като Световните Кибер Игри и за професионалния гейминг?

Bruce Shelley: Това е приятна добавка към света на игрите. Повечето наши клиенти не са професионални геймъри и не са играчи от такъв калибър. Но това е като всеки друг спорт. Много хора примерно харесват баскетбола, но, разбира се, не могат да го играят на ниво НБА. Въпреки това е добре, че има НБА, където най-добрите играчи в света играят на любимата ти игра. Освен това в много игри, включително Age of Empires, мачовете могат да бъдат записвани. Така всеки може да си свали от Интернет записите със срещите на най-добрите и да се научи от тях. Естествено в Ensemble и Microsoft се радваме, че една от нашите игри бе избрана за официална дисциплина на Кибер Игрите.

Иначе професионалните играчи, които ще могат да се издържат само от играенето на игри, ще си останат малък елит. Точно като в НБА, където също участват само 300-400 спортисти. Останалите просто ще продължат да се наслаждават на игрите у дома или с приятели.

Cliff Bleszinski

Никола Дърпатов: По време на цялата лекция говореше за „нашия следващ проект". Това, което обаче видяхме на монитора, се наричаше Unreal Warfare, а иконката на твоя десктоп също е UW.

Cliff Bleszinski: Това все още е чисто технологична демонстрация. Unreal Warfare е заглавие, което се спряга на най-различни места. Ние харесваме това име, така че има сериозни шансове играта да се казва именно така. Трябва обаче да се има предвид, че основното внимание в момента е насочено към Unreal 2, а играта, която правим, е доста далеч във времето.

Никола Дърпатов: Какво е вашето участие в Unreal 2?

Cliff Bleszinski: U2 се прави от Legend в сътрудничество с нас. Те се справят чудесно с работата. Unreal 2 ще е директно продължение на първата част. Насочена е предимно към соловия геймплей. Може би ще има някакъв multiplayer, но това дори още не е окончателно решено. Иначе ние правим по-голямата част от технологичната страна на играта. Ние сме в непрекъснат контакт с Legend. Поне веднъж месечно или аз отивам в техния офис, или те идват да ни видят. Редовно дискутираме дизайна и външния вид на играта. В наш интерес е да направим всичко възможно Unreal 2 да бъде възможно най-добрата игра.

Никола Дърпатов: Аз съм стар фен на Jazz Jaclrabbit. Има ли някакъв шанс да го видим отново в игра на Epic?

Cliff Bleszinski: Благодаря ти. Много бих се радвал, ако Jazz се появи отново, но вероятността такава игра да бъде направена от Epic е едно на милион. Ако има ново заглавие с Jazz, то ще трябва да бъде направено от много талантлив външен разработчик, който да направи демо на играта и да ни го покаже и да ни впечатли със своя продукт. Изключително ще се радвам да видя версии на Jazz за Gameboy Advance, X-Box и други платформи. Това обаче ще се случи само ако продуктът е действително добър. Jazz ми е много мил и няма да допусна да се появи нещо, което не е действително добро. В противен случай той просто ще бъде замразен още известно време.

Никола Дърпатов: Да се върнем на Unreal 2. Предполагам, че използваната технология е същата като тази на Unreal Warfare.

Cliff Bleszinski: Почти същата е. Естествено UW е далеч във времето, така че там вероятно ще има допълнителни промени. Когато излезе, вероятно вече ще имаме GeForce 5, X-Box 2, PlayStation 3 и какво ли още не, така че още е рано да се говори конкретно.

Никола Дърпатов: За финал един малко страничен въпрос. Имаш ли представа какво става с Duke Nukem Forever?

Cliff Bleszinski: 3D Realms не ни показват нищо от играта, но от мои познати там знам, че са доста напред с разработката. Duke със сигурност ще стане много добра игра.

ВИЗИТКА

■През 1993 г. 17-годишният тогава Cliff Bleszinski създава Jazz Jackrabbit, а по-късно прави и продължението на играта. Той е един от основните разработчици на Unreal и Unreal Tournament. В момента е съдружник в Epic и изпълнителен продуцент на Unreal 2.

Интервютата са взети в рамките на конференцията към Световните Кибер Игри

Tom Clancy's Ghost Recon

Поредната мрачно реалистична прогноза за бъдещи конфликти

■ Red Storm Entertainment/Ubi Soft ■ www.ghostrecon.com ■ PII-450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Squad Based FPS ■ 1 CD

Годината е 2008. Русия вече не е същата. Новото правителство е съставено от ултранационалисти, които искат да възкресят силата и мощта на отдавна разпадналия се СССР. Първата стъпка е насочена към някои от бившите републики, сега независими държави, като Грузия, Латвия, Литва и Естония. Съвсем естествено навлизането на руски войски води до драматично усложняване на отношенията с НАТО...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

На фона на тази апокалиптична картина за близкото бъдеще се развива действието в новото франчайзингово заглавие, в което присъства името на популярния писател Том Кланси. Вие сте командир на Ghost Recon, елитно подразделение от пехотинци на Американската армия. То е съставено от най-добрите бойци, разполагащи с най-модерните навигационни и оръжейни системи. Ghost Recon е авангардът на американската армия, отрядът за бързо реагиране, притежаващ необходимата техника и подготовка, за да осуети плановете на врага.

Новият продукт на Red Storm Entertainment носи типичните черти на класическия стратегически екшън. Ако сте играли някоя от многобройните вариации на Rainbow Six и това ви е харесало, със сигурност Ghost Recon ще грабне вниманието ви задълго. За тези, които не са опитвали подобни игри, искам да поясня, че тук няма да намерите изживявания подобни на тези в Counter Strike или Strike Force, а още по-малко в стила на фантастичните FPS-и като Unreal Tournament или Quake. В Ghost Recon

Графика	9
Звук	9
Геймплей	8
Общо	9

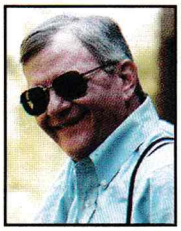
Peacekeeper-ът усърдно брани мира с тежката си картечница.

Това е Папашвили, чиито непрестанни ругатни ще трябва да изтърпите до мястото за евакуация.

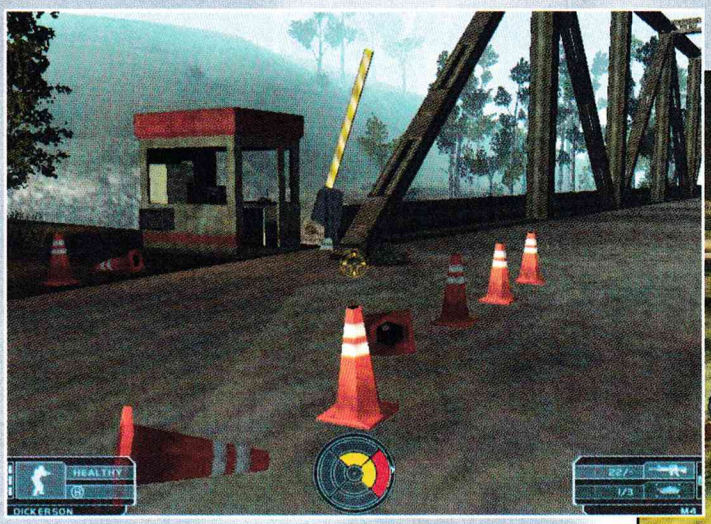
чистият екшън се свежда до броени секунди

за всяка мисия. Останалото време е ангажирано във внимателно планиране, ориентиране по безкрайно обширните терени и заемане на добри позиции, които ще ви позволят с няколко удара да решите битката във ваша полза. Тъй като трасетата са прекалено големи (400x400 метра според производителя), за максимално бързото и безопасно придвижване ще се наложи да свикнете с използването на картата. Без нея рискувате да загубите ориентация или да се натъкнете неподготвени на вражески позиции. А това означава сигурна гибел за ръководения от вас екип. Тук е мястото да кажа, че в повечето случаи е достатъчен дори само един вражески изстрел, за да сложи край на кариерата ви като елитен командос. Същото важи и за компютърно симулираните ви противници. За да убиете някого от враговете, не е нужно да го засипвате с град от куршуми, гранати и ракети, един изстрел е напълно достатъчен, стига да е насочен точно в целта. При най-ниското ниво на трудност (от общо три - Recruit, Veteran и Elite) AI-то (изкуственият интелект) не блести с нищо особено, но при по-високите картината се променя коренно. След като вашите виртуални противници разберат за присъствието ви, ще започнат да бягат, да се прикриват и дори да правят умели тактически ходове, така че да достигнат до подходяща позиция за стрелба по вашия отряд. За различните тактики, които можете да използвате в

КОЙ Е ТОМ КЛАНСИ?



■ Томас Л. Кланси е роден през 1947 година. След завършването на колеж в Балтимор работи като застрахователен агент в Мериленд. През 1984 г. неговата мечта да стане известен писател се осъществява. Това е годината, в която е публикувана първата му книга "Ловът на Червения Октомври". Следва поредица от близо двадесет бестселъра. Идеите в неговите романи стават основа за създаване както на игрални филми (The Hunt For Red October, Patriot Games, Clear and Present Danger и Tom Clancy's OP-Center), така също и на серия от компютърни игри (Red Storm Rising, SSN, Rainbow Six и други). Името на автора нашумява и около трагичните събития на 11 септември в Ню Йорк. Подобен сценарий е предвиден в една от книгите на Том Кланси.



Тази будка оцеля след удар с противотанкова ракета!

Плененият пилот е открит.

На входа на американското посолство в Тбилиси.

соловите и груповите мисии, може да се напише много. Друг е въпросът, че универсална стратегия при игра от този тип е невъзможно да бъде съставена.

Всеки от командосите в Ghost Recon има своята специалност. Някои са специалисти по експлозивите, други по-скоро се доближават до обичайната представа за пехотинец. Както винаги особено интересна е фигурата на снайпериста. За разлика от някои други игри, тук той би могъл да бъде безкрайно ефективна единица, но само при условие, че бъде поставен на добра позиция и на достатъчно голямо разстояние от противника. В противен случай той става лесна мишена с малки възможности за защита. Подборът на екипа е от особено важно значение. В брифинга, предхождащ всяка мисия, ще получите подробна информация за оперативната обстановка, конкретните задачи и силите на противника. Така ще можете да изберете специалисти и въоръжение, които да са подходящи за конкретните условия на вашата мисия. Всеки член на Ghost Recon се оценява по няколко показателя. Това са умения за боравене с оръжие, способност за незабелязано придвижване, издръжливост и лидерски качества. Командването на отряда е значително облекчено. Въпреки че практически се играе с цялата клавиатура, основните контроли се усвояват бързо и едва ли ще създадат кой знае трудности. За тези, които не са се занимавали с игра от подобен тип, е предвиден цял тренировъчен цикъл. В него ще усвоите основните движения, които вашите войници могат да извършват, ще се запознаете с употребата на основните оръжейни системи, с използването на взривни вещества и ще усвоите някои от основните начини за командване на отряда. След като преминете през тренировъчния полигон, можете спокойно да пробвате сили в реалните условия на бойните действия. Те се развиват в различни екзотични кътчета на бившата Съветска република Грузия, включително и в самата столица Тбилиси. Редуването на пусти планински местности с битки при градски и селски условия предполага разнообразие, което всъщност е една от най-силните страни на играта.

Графиката в Tom Clancy's Ghost Recon е на превъзходно за този жанр равнище, но за съжаление системните изисквания са доста високи. Най-неприятното е, че ако разполагате с по-слаба машина, ще се наложи да ограничите детайлите до минимум. Това освен че загрозява цялостния облик на играта, също така влияе и върху геймплея. При много ниска детайлност, в далечината противникът трудно може да бъде различен от някой храст, което внася допълнителни затруднения в играта. Звукът е една от приятните изненади. Пустите планински местности се огласят от песента на птиците, шумоленето на листата и воя на вятъра. На фона на тази идилия, когато доближите позициите на вражеските войници, можете да чуете техните разговори. Ако вашето присъствие бъде разкрито, те ще започнат да надават викове от рода на "Кто там?", "Нас атакуют" и други подобни. Интересното е, че репликите на противниците са на чист руски език. Грохотът от тежките верижни машини и прелитащите ниско бойни самолети по един чудесен начин допълват бъдещето, което предрича Том Кланси.

Плюсове:

- изключително добра графика за игра от този жанр
- мултиплейър до 36 души
- разнообразни мисии
- реални оръжия, разпределени в съответните Kits
- профилирани като специалност войници
- качествен звук

Минуси:

- високи системни изисквания
- големи, но ограничени като възможност за движение карти
- невъзможност за управляване на различните превозни средства
- неразрушими постройки
- нескопосана load/save система

Никаква милост за "лошите"!

След елиминирането на противника самолетът трябва да бъде взривен.

WiggleS

Революцията на малките джуджета

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	8	8

■ Innonics ■ www.wiggles.de ■ P3 800, 128 RAM, 3D Video ■ Strategy Sim ■ 1 CD

Понякога дори големите богове имат нужда от помощта на дребни джуджета. Нагледното доказателство за това е новата игра на германската фирма Innonics, която, освен че блести с невероятен хумор, успява и да взриви границите между жанровете.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

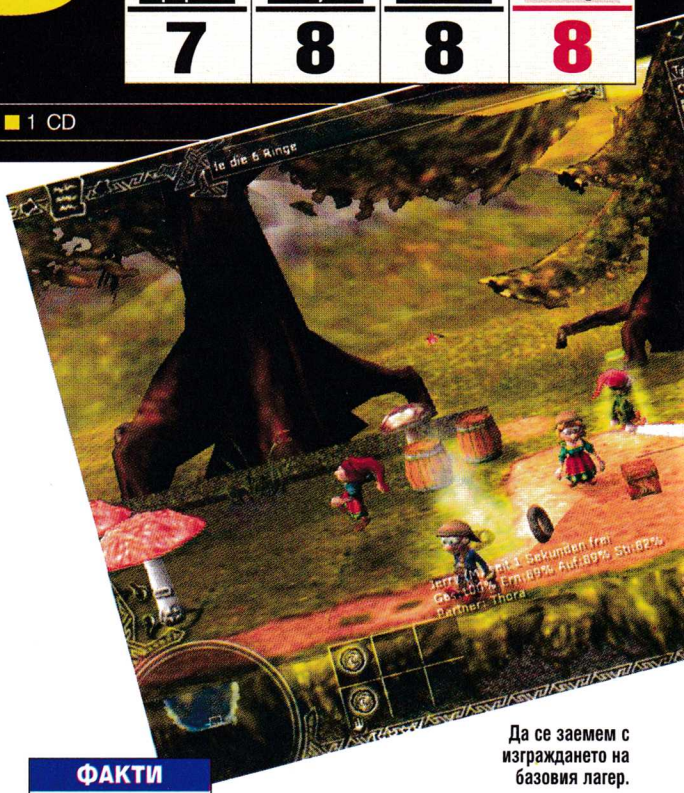
Историята на Wiggles е пълен майтап. Един ден славният бог Один както обикновено води своето куче Фенрис на разходка. На песа обаче му става нещо и взема че решава да избяга от своя господар. Кучето, което в действителност си е пълнокръвен адски демон, се спуска в подземния свят Мидгард. Дотук добре. Лошата част от събитието е, че самият Один няма особено влияние над Мидгард и се страхува сам да си потърси домашния любимец. Хитрият бог обаче измисля решение на проблема. С помощта на щедри обещания той успява да прикотка лидера на храбрите джуджета, който обещава да изпрати най-смелия си клан в подземния свят и да намери Фенрис. Самият Один пък от своя страна натирва една фея, която трябва да помага при търсенето на кучето и в същото време да наблюдава какви ги вършат джуджетата. По лошо стечение на обстоятелствата обаче самата фея мрази до смърт джуджета и подземни светове и не е особено възхитена от възложената ѝ задача. Нейните чувства пък срещат пълна взаимност от страна на джуджетата, които също не могат да дишат тяхната наставничка по неволя и правят всичко възможно, за да ѝ вгорчат живота. Тук започва и самата игра. Поемате ролята на лидера на клана Wiggles, който по време на обучаващата мисия печели съмнителната награда да има правото да търси изчадието на Один. В същата тази обучаваща мисия се запознавате и със спомената вече фея, която, освен че

мрази джуджета, изпитва и огромно отвращение

от факта, че ще трябва да се занимава с разни избягали кучета.

Но все пак божествените награди са сериозен стимул за действие. Ако се справите успешно със задачата, освен статут на полубогове и пиене на корем вашите питомци ще получат и мечтаните от тях бради :)

След като спечелите конкурса срещу останалите кланове, започва и същинското дирене на Фенрис. А то е доста интересно като реализация. В началото имате на разположение само няколко жалки джуджета, които освен всичко друго нямат и особени умения. Така вашата първа задача е да им изградите нещо като лагер и да им осигурите някакви смислени условия за живот. Ако не го направите сравнително бързо, съвсем скоро ще видите надписа "Game Over", защото вашите wiggles чисто и просто ще си измрат след известно време и ако преди това не са си създали потомство, ще останете без народ. А



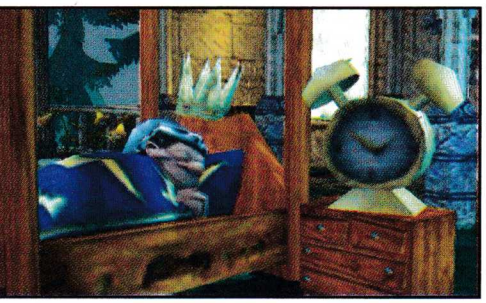
Да се заемем с изграждането на базовия лагер.

ФАКТИ

- Джуджета със специфични личностни качества
- Технологично развитие
- 4 свята с по 4 мисии
- Удобен интерфейс

за създаването на потомство са необходими и съответните битови условия

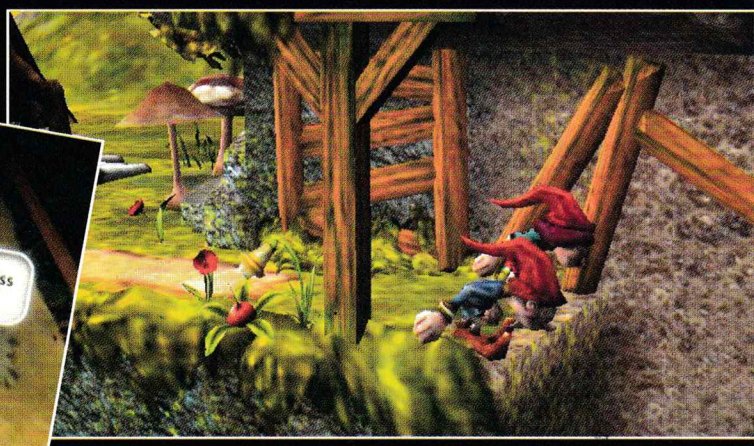
В самото начало номерът със секса на пода на някаква палатка може и да минава, но с течение на времето джуджетата стават все по-претенциозни. За радост имате на разположение най-различни екстри, които при подходящо приложение създават необходимия битов и душевен комфорт на вашите хора, за да могат те да се посветят на благородната задача да копаят все по-надълбоко в Мидгард и да търсят проклетото куче на Один. Технологичното дърво в Wiggles е направо впечатляващо. Имате за откриване няколко десетки технологии, които започват от най-семпло огнище и стигат до модерна лаборатория, която ви позволява да забъркате примерно любовни елексири и други подобни благини.



Царят на джуджета все още спи спокойно, без да знае, че след малко ще трябва да организира търсенето на зловещото куче Фенрис.

Тежък запой на малки wiggles.

Любовните отношения между вашите джуджета са особено важни.



Фенрис е някъде там долу...

Както си му е редът, всяка нова технология ви отваря достъп до нови видове сгради или други екстри като споменатите по-горе еликсири, които имат изключително благотворно въздействие върху естествения прираст на населението :)

Друга особеност на Wiggles е, че джуджетата, подобно на гражданите в Tropico, си водят свой собствен живот. Това означава на практика, че вие не можете да им давате директни заповеди, които да се изпълняват безпрекословно. Всъщност идеята на играта е вие да създавате предимно условия за това самите Wiggles да правят това, което трябва. Ако успеете да се справите, в един момент джуджетата изпълняват съответната мисия и преминават към следващия етап от издирването на Фенрис. Самата игра е разделена на четири свята, като във всеки от тях имате по четири основни мисии за изпълнение. Самите светове са доста различни като графика и атмосфера, така че едва ли Wiggles ще ви доскучее бързо. Тук задължително трябва да вметна, че ако решите, няма особен проблем да преминете всеки от световете за 2-3 часа. Играта е така замислена, че позволява и сравнително бързо превъртане. В същото време, ако го ударите през просото, ще пропуснете доста от дребните детайли, вкарани от авторите на Wiggles, а именно в тях се крие и чарът на цялото занимание. Играта е пълна с най-разнообразни заемки от други актуални хитове, а подопечните ви непрекъснато пускат весели реплики. Всичко това обаче ще ви убегне, ако решите да действате по кратката процедура, така че във всички случаи отделете малко повечко време и не минавайте в следващия свят при първа възможност!

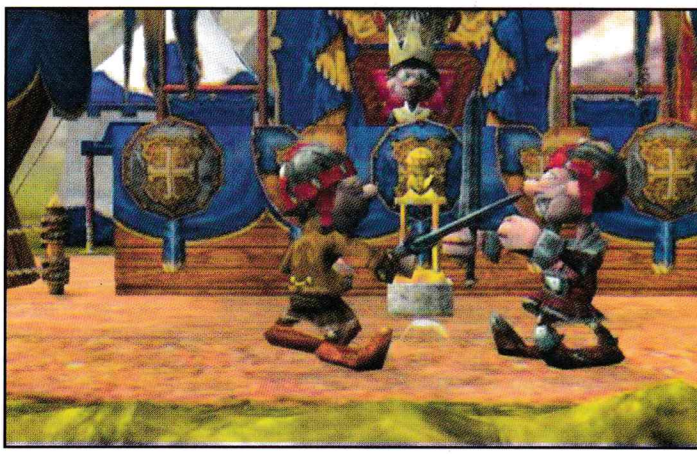
ЛЮБОПИТНО

■ Авторите на Wiggles са вкарали в играта една напълно безполезна, но затова пък доста забавна опция, която особено ще зарадва феновете на Black & White. Ако задържите бутона на мишката и начертаете на екрана геометрична фигура, всички джуджета, които в момента са видими на екрана, ще дадат своите оценки за вашето художническо майсторство. Това важи за следните фигури: четириъгълник, триъгълник и пентаграма.

За финал искам да кажа и няколко думи за графиката, звука и системните изисквания. В това отношение играта е доста странна. Ако имате компютър, близък до минималната конфигурация, ще трябва да се лишите от голяма част от детайлите, което пък от своя страна прави Wiggles доста посредствена в графично отношение. Като включите всички опции, изведнъж на екрана се появяват големи красоти, но пък и системните изисквания скачат в обхвата гигахерцов процесор, Geforce 2 и поне 256 MB RAM. Звукът е приятен, но реално не впечатлява с нищо особено. Това обаче като че ли не е най-важното, защото благодарение на свежите си идеи и добрата реализация Wiggles определено има шанс да спечели своето достойно място в сърцата на геймърите.

Това е "кученцето" Фенрис, което трябва да бъде намерено на всяка цена.

Хайде да се дуелираме.



Beachhead 2002

Забавен аркаден екшън, достоен наследник на своите предшественици

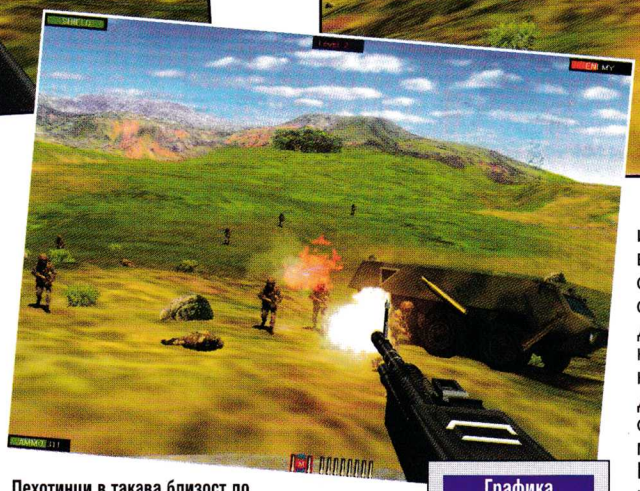
■ Infogrames ■ www.fusiongames.com ■ P2 350, 64 RAM, DirectX8 ■ Arcade ■ 1 CD

Още един вражески танк гризна дървото.

Плюсове:
- Забавен екшън
- Много стрелба
- Красива графика

Минуси:
- Посредствен звук
- Еднообразен геймплей

Пехотата се трепе най-лесно с картечници.



Пехотинци в такава близост до вас са сериозна опасност.

Beachhead започна малко да прилича на спортните игри на Electronic Arts. След добрия успех на миналогодишното издание на аркадната класика от 80-те години на миналия век Infogrames решиха, че геймърите ще искат още от забавния суперекшън.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Новата версия на играта реално е по-скоро разширение, отколкото истински нов продукт. На практика в геймплея новости няма. Действително този път действието не се развива на плаж, а вашата бойна установка е разположена малко навътре в сушата, но това има по-скоро козметичен характер. А геймплеят е направо елементарен. Командвате една защитна установка, която трябва да предпазите от непрестанните атаки на вашите противници. Самите врагове идват по суша и по въздух. В началото трябва да се борите само срещу досадни хеликоптери, които ви стрелят с ракети, и с бронетранспортьори, които разтоварват пехотинци в опасна близост до вас. По-късно в играта се включват бомбардировачи, парашутисти и всякакви други досадници. За изпълнение на вашата мисия пък имате на разположение картечница, ракетомет и... ръчен пистолет. Вицът в цялата работа е, че вашите муниции са строго ограничени за всяко ниво. В самото начало можете да си пуцате на воля, без да ви е страх, че ще останете без куршуми за приждащите вражески талази. Само 5-6 нива по-късно обаче това се променя. Тогава трябва да мерите всеки един куршум и неточната стрелба води само до това, че малко преди края на нивото ще бъдете принудени да гледате как един или двама нещастни пехотинци правят на пух и прах вашата прехвалена база, без да можете да предприемете нищо.

Всичко това обаче го имаше и в миналогодишната версия на Beachhead. Новостите се крият по-скоро в променената фасада. Infogrames и Fusion Games най-накрая са се сетили, че на този свят има и разни приятни хардуери, които, освен че осигуряват образ на екрана, стават чудесно и за вкарването на специални ефекти в играта. С други думи казано, Beachhead 2002 най-накрая поддържа 3D-ускорители и на всичкото отгоре прави това по доста впечатляващ начин. Съвсем отговорно смея да твърдя, че на тема графика новото издание на Beachhead по нищо не отстъпва на най-красивите игри в последно време – експлозиите са зрелищни, а

Графика	8
Звук	6
Геймплей	7
Общо	7

3D моделите на противниците са доста добре пипнати

За съжаление подобни ласкави думи трудно могат да бъдат изречени за звуковия фон. Той е в най-добрия случай средна работа. Музика по време на играта отсъства напълно, а останалите звуци са приемливи, но не впечатляват с нищо особено.

Въобще Beachhead 2002 е доста противоречива игра. Феновете на аркадните екшъни със сигурност ще й се зарадват, точно както и всички привърженици на стария Beachhead. Всички, които държат на малко по-претенциозен геймплей, чисто и просто могат да отминат тази игра без да съжаляват, че са пропуснали нещо кой знае какво.

НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

ДОСТЪП

вече и в Бургас!

цени на картите [лева]	локален достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99	8 ч.	5 ч.
4,99	15 ч.	10 ч.
9,99	35 ч.	20 ч.
19,99	75 ч.	50 ч.

NETEL

тел: [02] 986 7675
[056] 811 944
sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция:
НЕТЕЛ ЕООД - тел:[02] 986 7675

Wizardry VIII

Последната игра на Sir-Tech - RPG на годината

■ Sir-Tech ■ www.wizardry8.com ■ PII 400, 64 MB RAM, 16 MB Video Card ■ RPG ■ 3 CD

Преди много години повечето монитори предлагаха единствено "впечатляващите" четири цвята, а когато се появи първият процесор 486, той струваше повече отколкото цял компютър сега. Оцеляваха тези производители на игри, които можеха да предложат интересен сюжет и великолепен геймплей! Това бяха и времената, когато се появиха класическите RPG поредици Might and Magic, Ultima и Wizardry.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Първата "официална" игра от поредицата Wizardry бе създадена точно преди двадесет години. Последваха още шест части на периодични интервали, като последната – излялата през 1992-ра Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant, се превърна в суперхит! Силните й качества бяха невероятната гъвкавост, която предлагаше на играчите за развитие на героите от шестчленната група, и много добрият сюжет, изискващ добър баланс между интеракция с NPC-та, решаване на загадки и предизвикателни битки (интересното е, че поредицата има огромна популярност и в Япония, като там освен преработки за конзоли са създадени и цял куп книги, филми и настолни игри). Първите шест игри от поредицата, като се започне с излязлата през 1981 г. Wizardry I: Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord, имаха съвсем различен сюжет и разказваха за пълната с превратности история на страната Llylgamyn. В Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge за пръв път се спомена за артефакт с огромна сила – The Cosmic Forge, който имаше силата да промени действителността според желанието на притежателя си. В края на епизода артефактът бе разрушен и с неговото изчезване излъчваната от него магия също престана да съществува. В участък от вселената, който досега бе смятан за абсолютно пуст, изведнъж бе забелязана планетата La Guardia – и така започна Wizardry VII, придавайки на сюжета "галактически" мащаби.

Vi Domina... Хей, престанете да се хилите така.

В последните две части има и нещо, което ми харесва особено много – в повечето RPG-та героят или героите ви трябва да спасяват някой или нещо – принцеса, село, град, вселена... И те са единствената надежда за спасение, но това не пречи на околните да им казват "Да бе, вярно! Ти си единственото ни спасение, ама въпреки това аз ще ти продам тези неща десет пъти по-скъпо, а ако ме попиташ нещо, няма да ти отговоря, докато не ми изпълниш три желания, а и после пак няма да ти отговоря човешки, а ще ти изпея нещо... пък ти иди се оправяй... ама си длъжен да ме спасиш, тъй да знаеш..." В такава ситуация всеки нормален човек ще погледа малко, ще врътне един пръст около слепоочието си, пък

ще ги остави на Диабло да ги изпапка

Е, в последните Wizardry такива балъци-спасители няма – напълно си важи принципът "всеки лаком за гол".

А и освен това не става въпрос за само за един гол или дори за цял

Хората-Пльхове винаги са били разбойниците на Вселената.

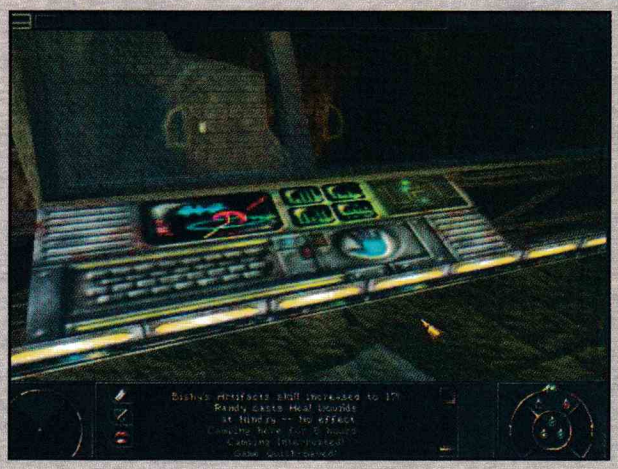
Това не е носорог във фрак, а часови Umpani.

футболен мач. Преди хилядолетия The Cosmic Lords (да го преведем като Господарите на Вселената) са създали три артефакта, съдържащи в себе си цялото познание на Вселената. Трите артефакта са били добре укрити посредством могъщата магия на The Cosmic Forge, но след разрушаването ѝ тяхното съществуване вече не е тайна. Първият артефакт бе намерен на планетата La Guardia и остана в ръцете на могъщия и зловещ Dark Savant и неговите безбройни орди от роботи, а вторият бе открит на астероид от расата Mook. Третият артефакт е някъде на планетата Dominus – но неизвестно къде, след като преди повече от столетие е бил откраднат от Лудия Мартен. На планетата Dominus е и Ascension Peak – мястото, откъдето тези, които са "абсорбирали" знанието на трите артефакта, ще се възнесат като новите Cosmic Lords. Всички, които имат претенции за господство над вселената, са тук – безскрупулните разумни насекоми T'Rang, техничарите Umpani (не си въобразявайте, че създателите на Arcanum са измислили съжителството на магията и на технологиите), представителите на расата Mook и зловещият Dark Savant с неговите роботи и непобедимият Black Ship... и вашата скромна група от търсачи на приключения!

Кой от тях ще заеме достойното си място сред Господарите на Вселената? Това ще стане ясно в края на Wizardry VIII, но нещата са значително по-сложни! Едно от най-големите достойнства на Wizardry VII бе голямата свобода на действие, с която разполагахте и която водеше до няколко различни края! Досега са ми известни четири "главни" финала и освен това има и възможности за различни вариации. За тези, които си пазят запазените игри от Wizardry VII, е предвидена възможност да си "импортнат" старите персонажи – и не само това – в зависимост от това от кой "финал" е запазената игра групата ви започва наново от различно място, при различни стартови условия и с различен сюжет и способи за постигане на целта! Освен интересно това е и доста изгодно – персонажите ви запазват 1/5 от старите skill points, а това е повече от стартовите точки на новосъздадени персонажи. Освен това тези "начала" са и по-трудни от стандартното и по тази причина героите ви веднага получават experience points, достатъчни за да достигнат до lvl 5 (подобно на демото). Наистина малко хора си пазят старите savegames, но от форума към официалния сайт можете да си намерите необходимите ви файлове и после дори да подмените героите с вашите персонажи – така ще започнете от ново място с предпочитаната от вас група (но не знам дали при това положение ще получите полагаемите ви се experience points). Разбира се, можете и просто веднага да смените класовете им, но едва ли старите персонажи ще имат всички необходими статистики.

По отношение на графиката – всичко е 3D – и околната среда, и противниците, но честно казано, околната среда изглежда малко постничко – особено като влезете в някоя къща, освен това някои от противниците ви са големи грозници; това, което ме възхити обаче, са анимациите на противниците ви по време на боя. Те атакуват или отбягват насочените към тях удари с много естествени движения и не само това – след първите две-три битки ще забележите и някои допълнителни невероятно добре изпипани детайли! Или поне на мен ми направиха много добро впечатление – например плъховете, които от време на време подушват подозрително въздуха, или пък различните типове "rogues" като хвърлят крадешком погледи наляво и надясно!

Графика	8
Звук	9
Геймплей	8
Общо	8



Превъзходни са и звуците, които издават противниците по време на сражение! Всеки издава различни звуци при различни ситуации – и тези звуци са пределно реалистични! Не по-малко интересни са и репликите на вашите герои – много от тях определено ще ви наподобят Jagged Alliance 2. Освен това още в началото можете да изберете различни гласове и "типове" характери и към това добавете, че репликите и звуците, които издават, зависят и от класа им – на мен ми направи впечатление, че за една и съща магия се използват различни "заклинания" в зависимост от класа им (нинджите определено казват магиите си на японски) "Flipendo-o-o!" Oops – това не беше от тази игра.

Сега стигаме до най-важното за една игра – геймплея! Общото ми впечатление от Wizardry 8 е, че е с по-малко загадки от предшественика си... НО!!! След като поиграете известно време, ще започнете да усещате, че всъщност главното в тази игра е

създаването и РАЗВИТИЕТО на героите ви!

Wizardry 8 е доста по-трудна от предната част по няколко причини. На първо място – в седмата част единствено търпението ви ограничаваше до каква степен ще развивате персонажите си чрез безкрайна смяна на класовете! Всеки път основните статистики и натрупаните experience points падаха до най-ниското ниво, но всички skill points се запазваха! И което е по-важно – един път след като имате поне една точка от някакво умение, можеше вече само чрез упражнение да го развиете до крайност! Това ви даваше възможност да "превключите" магьосника ви на thief, да качите малко точки от (примерно) "hide in shadows" (мисля, че така се наричаше), да се върнете обратно на магьосник и чрез упражнение да вдигнете криенето в сенките до max. Резултатът беше квалифициран магьосник-нинджа, който можеше веднага да "се скрие в сенките" и оттам почти неуязвим да мята магии. Е, обикновено после излизаше на бял свят, но в следващия

ход пак можеше да се скрие. В Wizardry VIII пак можете да сменяте класовете, но нещата са ДРАСТИЧНО променени! Например създавате fighter и след четири нива го сменяте на mage. Получавате lvl 1 mage, но за играта важи СУМАТА от всички нива, така че, за да получите lvl 2 mage, ще имате нужда от астрономическо число experience points! Втората драстична промяна е, че старите "skills" пак могат да се използват, но вече са "заключени" – т.е невъзможно е да ги увеличите по какъвто и да е било начин (освен ако не превключите отново на стария клас)! Това дава сериозно преимущество и на "обикновените" пред "елитните" класове – просто защото елитните класове имат много повече различни умения, които е необходимо да се повишат, за да бъдат ефективни. В предишната Wizardry това ставаше като просто превключите класовете няколко пъти и с повечко упражнения. И понеже стана въпрос за повечко упражнения – в Wizardry VIII има и една новост, която не съм срещал другаде – тук противниците се "respawn-ват" в зависимост от нивото на групата ви! Което означава

край на безкрайните и досадни битки е мижави противници,

които просто ви губят времето. А това означава и още нещо – много от битките, които ще се наложи да проведете, НЯМА да могат да бъдат спечелени и ще трябва да БЯГАТЕ! Освен това ще трябва и да МАНЕВРИРАТЕ – противниците ви се стремят да ви заобиколят от всички страни и едно умело използване на терена или заставането зад някоя врата ще ви помогне безкрайно!

По отношение на интеракцията с NPC-тата – там няма да имат проблеми както опитните играчи, така и новобранците. Сега доста е подобрена възможността да добавяте или премахвате теми за разговор като просто да изберете някаква дума от досега проведения диалог или дори сами да напишете необходимата ви ключова дума. И разбира се, не трябва да забравяте, че в групата имате поне две свободни места и може да "рекрутнете" и местни помагачи – можете да разполагате с тях, все едно са ваши персонажи, но не бива да забравяте, че те често си имат собствени планове и могат и да ви напуснат!

Магиите са почти същите като във Wizardry VII – имате цели шест "магически школи" – fire, air, earth, water, mental, divine и можете да избирате между пет типа "професионални" магьосници – priest, mage, psionic, alchemist и bishop. Последният е единственият, който може да използва абсолютно ВСИЧКИ магии – но вижте по-горе за необходимостта от развиване на прекалено много умения наведнъж! Освен това някои от класовете имат също достъп до магиите в различните школи – но ги заучават много по-бавно и обикновено винаги имате по-важни умения за развиване.

Когато създавате героите си, не бива да забравяте, че различните раси герои са подходящи до различни степени за различните класове – а ще бъдете изненадани колко много раси и класове ще имате на разположение! Разбира се, има всички традиционни раси като хора, елфи и джуджета и гноми (без halfling), но и още цял куп съвсем екзотични същества. Въобще процесът на създаването на персонажите ще бъде едно от най-интересните ви занимания и вероятно ще започнете няколко пъти отначало, за да изпробвате някоя по-екзотична професия или раса!

По отношение на битките измененията спрямо Wizardry VII като че ли са най-малки. Боят е останал походов, като всеки персонаж и всеки противник извършват предварително зададените действия (ако има такива) или просто използва екипираното си оръжие по най-добрия възможен (според него) начин. Предвидена е опцията и за битка в псевдореално време, като тя е доста по-гъвкава и ви дава възможност да се намесвате и променяте командите в последния момент. Недостатък е обаче, че трябва да бъдете непрекъснато нащрек и лесно в бързината можете да пропуснете или да сбъркате нещо. За съжаление при провеждането на битките се появяват и двата единствени, но за сметка на това досадни недостатъка на играта. Първият от тях е използването на магиите – за всяка магия трябва да отворите менюто, да изберете школата, магията и нивото и (power)... малко е досадно, ако разполагате с 2-3 spellcasters в групата. Предвидена е и възможност за повторение на последното "нестандартно" действие (атаката с екипираното оръжие не се брои), но това повторение много често не отговаря на желанията ви! Освен това използването на повече и различни магии е полезно за нарастване на уменията ви, дори и тези магии да не са абсолютно необходими в една битка!

Другата неприятна особеност е маневрирането (walk) и бягството по време на битка -

тук процедурата е особено досадна, особено ако се сражавате с голям брой противници! Защото трябва да изберете дали ще се придвижвате и как, после да изчакате всички противници да свършат с движенията си... и чак тогава е вашият ред. Ако искате просто да избягате от битка, ще се наложи да повторите поне 5-6 пъти и повече тази процедура и при многобройни противници е БЕЗКРАЙНО досадна!

И сега за едни други противници – буболечките! За съжаление в тази игра има и три неприятни бъга! За щастие обаче нещата не са фатални. Е, единият от тях е фатален – но за него официалният patch с размер само 38 kB е напълно достатъчен; за вторият бъг ще ви трябва посериозен patch и официалният вероятно няма да ви бъде полезен, но с малко внимание можете да минете и без него – главният град на планетата Dominus е Arnika – и там ще се натъкнете на холограмата на командира на експедицията на расата Mook. В НИКАКЪВ случай не запазвайте играта или не почивайте преди тази холограма да е изчезнала напълно след края на всеки разговор. Третият бъг се появява сравнително рядко и за него по време на написването на тази статия нямаше още patch, но за него също е необходимо само малко внимание – периодически и практически ВИНАГИ след битка ТРЯБВА да получавате pop-up съобщения за увеличението на уменията на вашите герои (което можете и да изключите от опциите). Прекратяването на появата на подобни съобщения, БЕЗ да сте ги изключили, е и въпросният бъг – защото тези съобщения не се появяват и уменията ви не покачват, независимо че сте ги заслужили. Решението е да влезете в опциите, да ги изключите, ДА ИЗЛЕЗЕТЕ от менюто с опциите, пак да се върнете в него и да ги включите! За щастие този бъг се появява много рядко!

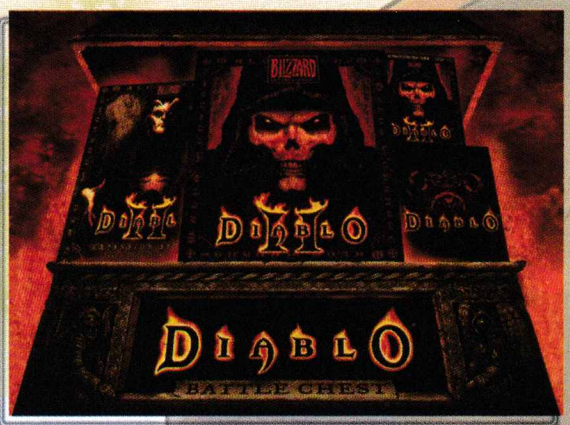
Като заключение – великолепна игра за HARDCORE RPG играчите и абсолютно задължителна, ако сте играли и харесали Wizardry VII и поне до момента това се очертава като най-доброто RPG за 2001 година. Разбира се, ако не се появи някоя коледна изненада.

ФАКТИ

■ Играта изглежда невероятно трудна - докато не осъзнаете, че главното е нея е наистина развиването на героите ви. Ако не сте играли Wizardry VII, вероятно ще ви бъде още по-трудно, докато не свикнете да използвате всички достъпни опции и докато не се научите да използвате различни тактики срещу различни противници!

WWW.PULSAR-GAMES.COM

добре дошли в истинския свят

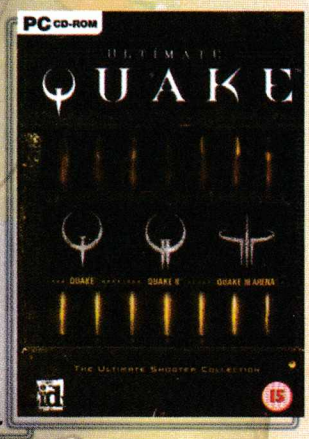


Diablo BattleChest

Най-доброто за всеки истински Diablo II фен.

Съдържа:
- Diablo
- Diablo II (3 диска)
- Diablo II: Lord of Destruction
- WarCraft III плакат
- Diablo II стратегически наръчник (288 стр.)

Цена: 119.00 лв.

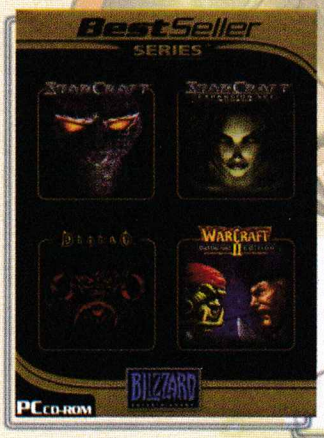


Ultimate Quake

Пълен набор от изданията на една от най-популярните игри за всички времена.

Съдържа:
- Quake
- Quake II
- Quake III

Цена: 77.00 лв.



Blizzard Gift Set

Колекция от ключови Blizzard класики.

Съдържа:
- StarCraft
- StarCraft: Brood War
- Diablo
- WarCraft II: Battle.net Edition

Цена: 63.00 лв.

Baldur's Gate II Collectors' Edition

Безценна добавка към вашата лична колекция.

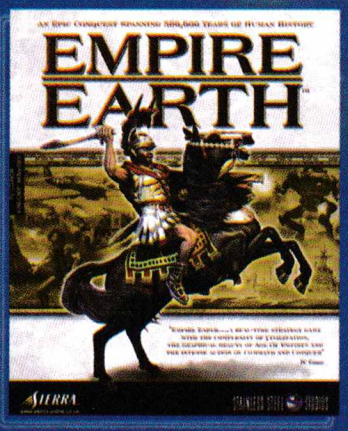
Съдържа:
- Baldur's Gate II: Shadows of Amn (4 диска)
- Бонус диск, съдържащ саундтрака на играта
- Оригинален Baldur's Gate II ти-шърт
- Наръчник на български език (160 стр.)
- Плакат
- Колекционерски Baldur's Gate II карти

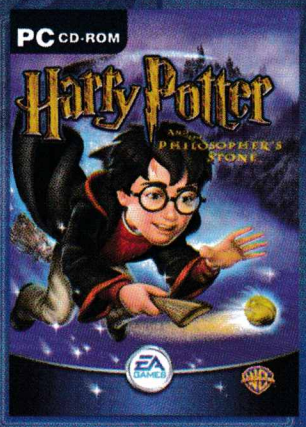
Цена: 54.00 лв.

Empire Earth

От създателя на Age of Empires, Рик Гудман. Изцяло тримерна стратегия в реално време, с времева линия, простираща се върху 500,000 години от човешката история - от появата на първобитния човек до границата на 22 век.

Цена: 69.95 лв.





Harry Potter and the Philosopher's Stone

Вашият уникален шанс да бъдете Хари Потър. Екшън-приключение, в което са вплетени всички основни елементи от първата книга от едноименната поредица.

Цена: 69.95 лв.

Schizm (5 диска)

За почитателите на класическия куест, една игра в духа на Myst и Riven, преведена изцяло на български език и предлагаща приключение с епични размери, разположено на 5 игрални диска.

Цена: 49.99 лв.

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25;
пл. Славейков 1, Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; базар Малък ЦУМ, ет.3; НДК, базар Пасажа; ул. Денкоглу 24, Ай Ти Ес; Техномаркет Европа; Денонощни видеотеки Видеоелит; пл. Славейков 9, PC Mania, тел. (02) 986 68 58
[ПЛОВДИВ] ул. Загреб 2, тел. (032) 26 48 13, (032) 62 40 80 **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 60 79 74 **[БУРГАС]** Ви-Пет - ул. Патриарх Евтимиий 113, тел. (056) 80 30 45; Виртуален Свят - ул. Вардар 1, тел. (056) 80 33 80
[ПЛЕВЕН] бул. Русе 2, тел. (064) 80 03 00 **[ЛОВЕЧ]** бул. България 102, тел. (068) 24 363 **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 22 58 22
[СТАРА ЗАГОРА] Викинг Сервиз - ул. Х. Д. Асенов 130, тел. (042) 42 132, 42 184 **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **METRO CASH&CARRY** в цялата страна

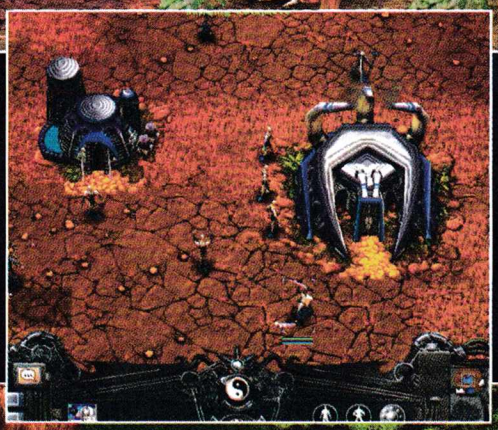
ПУЛСАР

Battle Realms

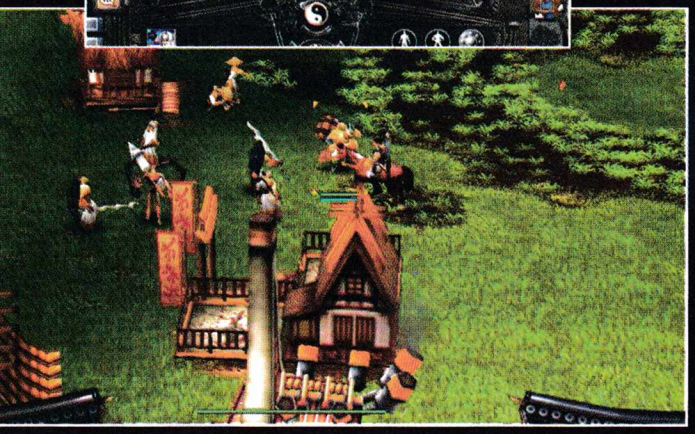
За нищо на света не пропускайте тази игра!

■ Liquid Entertainment ■ http://battlerealms.ubi.com/ ■ P400, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video, 600 MB HDD ■ RTS ■ 1 CD

Качеството на cut-сцените е единственият компонент в играта, който може сериозно да се критикува.



Кланът на Лотуса – зли магьосници, чернокнижници и оживели трупове.



Героите в Battle Realms се наричат Zen Masters.

Битките в Battle Realms никак не приличат на тези в останалите RTS, макар че това няма как да си проличи от една картинка.

"– Велики и могъщи Господарю Ли, разкрий ми тайната на мъдростта!
– Вземи един голям съд. Сетне го запълни с равни части факти, фантазия, история, митология, наука, суеверия, логика и лудост. Добави му горчиви сълзи и изблици от смях, сипи и три хиляди години цивилизация и го изпий до дъно.
– Ще стана ли мъдрец?
– Ще станеш нещо повече – ще станеш китаец."
Бари Хюгард, "Историите на Господаря Ли"

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Китайски дракони, японски самураи и няколко азиатски митологии се преплитат в уникалния източен фентъзи свят на реалновремевата стратегия Battle Realms – дебютното заглавие на компанията Liquid Entertainment. Още в началото бързам да подчертая, че не става въпрос за поредния стереотипен клонинг, а за едно наистина оригинално и иновативно заглавие, които никой любител на жанра не би си позволил да пропусне. Въпреки че компанията Liquid Entertainment е новоизлюпена, личи си, че хората, стоящи зад Battle Realms, са ветерани, тъй като играта е направена изключително професионално. Зад нея стоят някои от най-важните фигури, работили върху оригиналния Command&Conquer, но недейте да оставате с погрешното впечетление, че ви очаква нещо подобно като геймплей на Westwood-ския тип RTS. Съвсем не – по-скоро можем да направим сравнение с Blizzard-ските игри в жанра, където играчът управлява относително малко на брой, на затова пък много профилирани бойни единици. Въпреки това Battle Realms носи в себе си толкова много нови и остроумни идеи, че спокойно можем да я наречем уникална. Като вземем предвид оригиналния игрови свят и феноменалната 3D-графика, в която вече сме свикна-

Защитните кули са сериозно препятствие за нападателите, но максималният им брой е ограничен.

ли да виждаме танкове или футуристични бойни машини, но не и дракони или екзотични източни бойци, то това заглавие се превръща в събитие от най-голям мащаб в жанра на реалновремевите стратегии.

Когато пиша за някоя много хубава, иновативна и нестандартна игра, често се чудя на кой от всичките ѝ добродетели да се спра най-напред. Може би в случая е най-добре да започна с описание на външния вид – при всички случаи, това е първото, което се забелязва. Играта използва собствен 3D-енджин и резултатите са, меко казано, фантастични. Играчът няма свободен контрол върху камерата, но може да променя ъгъла, под който се наблюдава игралното поле. Функции за въртене на камерата и скалиране не присъстват само по една причина – те не са нужни за геймплея и няма причина да обременяват играещия. Единствената игра, на която мога да оприлича графичната визия на Battle Realms, е все още неиздадената WarCraft III. Стилизираните фигури на единиците са радост за окото, а от анимирането им просто няма какво повече да се желае. Забравете за скучните битки, където противниците застават един срещу друг и се секат като дървета, докато по-слабият падне на земята. В Battle Realms всеки боец парира, атакува, прави салта и използва най-невероятни бойни техники, а резултатът от това са най-динамичните битки, които са се появявали във фентъзи-RTS.

Прекрасно са направени и декорите, водните повърхности, водопадите, дърветата, сградите, релефът... По небето прелитат птици, облаците хвърлят реалистични сенки, из горите можете да видите катерици или зайци, а дъното на реката се вижда през кристално чистата водна повърхност. С любов и много старание се изпипани дори най-малките детайли – например в езерата ще видите жаби, квакащи върху лилиеви листа, които скачат във водата, когато към тях се приближи човек, а по време на нощните мисии можете да се порадвате на кръжащи рояци светулки, които създават неповторима мистична обстановка. Мога да продължа с хвалбите, но мисля, че няма смисъл – графиката на Battle Realms лесно би получила дори оценка 10, ако не беше един много съществен пропуск на авторите. Графиката по време на самите мисии е превъзходна, но пък cut-сцените между нивата, изглеждат доста незадоволително, макар и да са реализирани със същия енджин. Причината е, че при тях камерата се приближава твърде близо до графични компоненти, които са правени да се гледат отдалеч, и като резултат се набиват на очи всички дребни несъвършенства, които са невидими в самата игра. Много по-добре на мястото на тези грозновати cut-сцени биха изглеждали едни качествени FMV филмчета, но за съжаление не всяка фирма се нарича Blizzard Entertainment... От друга страна, един такъв дребен дефект лесно може да бъде преглътнат, още повече като имаме предвид, че по отношение на геймплея

Графика
8
Звук
9
Геймплей
9
Общо
9

Battle Realms е това, което WarCraft III би трябвало да стане

Забележително е, че няма да ви се наложи да предвождате огромни армии от еднотипни единици, както в много други RTS. Максималният брой войни е ограничен на 20, 30 или 40 в зависимост от нивото, което играете (при multiplayer или skirmish-игра това е опция). Това означава, че за победата ще трябва да разчитате на малко, но за сметка на това качествени и умело ръководени бойци и на взаимодействието между тях. Без изключение всяка бойна единица има своите силни и слаби страни, като в сила остава старото правило, че няма подобра армия от комбинираната. Освен стандартният ъпгрейд, подобряващ една или друга характеристика на всички бойци от даден тип (за който тук ви е необходима магическа енергия Ин или Янг, която се придобива с победите в битка), в Battle Realms е предвидена т. нар. "Бойна екипировка" (Battle Gear), която подобрява качествата или дава специално умение на отделен индивид – например огнени стрели или специална, разрушителна атака. Различните Кланове придобиват екипировка по алтернативни начини, но обикновено тази процедура ви струва известно количество ресурси и се осъществява в специална сграда или чрез магия. За всяка единица има два алтернативни вида Екипировка.

Наред с конвенционалните единици, всеки от четирите клана може да попълни армията си с няколко Zen Masters – еквивалентът на героите в другите RTS. Когато си построите крепост, ще можете да съживявате убитите герои, така че няма да се налага да им треперите като на писани яйца. (Това е още една нова идея, която ще видим и в WarCraft III.)

Авторите на играта са се справили успешно с един много сериозен проблем, от който страдат много игри в жанра – създали са добър интерфейс и са минимизирали необходимостта от micromanagement (тоест задаване на индивидуални заповеди за всяка единица). Обикновено в битка малкото на брой бойци правят внушителни неконтролируеми мелета, като всеки от тях автоматично си избира най-подходящата мишена и за играча остава единствено да активира специалните атаки, което става лесно дори при групова селекция. Има и доста тънкости, които ще ви се наложи да овладеете, но като цяло интерфейсът е много добър и на практика предлага всички възможности, които можете да си пожелаете.

Бррр! Колко много още имам да казвам за играта, а двете странички почти се запълниха. Все пак не мога да пропусна уникалния начин, по който са третирани ресурсите в Battle Realms.

Цялата ви велика империя се крепи върху селяни, ориз и вода

Както е традиционно за Китай, човешкият ресурс е най-достъпен – за да получавате селяни, просто ви е необходима колиба, от която редовно ще се "излюпват" верни поданици. Тях можете да ги използвате по много начини – като строители, събирачи на ориз, носачи на вода или пък да ги обучите за войни в съответната сграда. Водата освен като стандартен ресурс може да се използва за поливане на оризищата и за гасене на пожари. Нетипичен ресурс са конете, които могат да бъдат използвани еднократно и практически в комбинация с всяка бойна единица – един войн на кон винаги е по-ефективен. Освен това селяните могат да използват същите тези коне като товарни животни. Тази концепция за многофункционалност на ресурсите е кръстена от авторите Living Resource System и е застъпена в много елементи от играта.

Тъй като отдавна превиших отреденото ми място за тази статия, няма да навлизам в повече детайли, макар и да ми се иска да ви опиша подробно четирите клана – справедливите и бляскави войни от клана на Дракона, бандите от клана на Змията, грубите варвари от клана на Вълка и черните магьосници от клана на Лотуса. В завършек ще кажа само, че соловата кампания е нелинейна и си струва да бъде преиграна неколкократно. В нея можете да играете с Дракона или Змията (пътят ви се определя в първата мисия), но и четирите клана са достъпни в режими Skirmish и Multiplayer.

Предстои ни малко нощно меле.

Смърт се сипе от небето

■ Novalogic ■ www.novalogic.com ■ P3 600, 64 RAM, DirectX 8, 3D Video ■ Action ■ 1 CD

Boeing RAH66 Comanche е един от най-смъртоносните съвременни хеликоптери. Неговите компютърни симулации също винаги са имали привкуса на нещо необичайно и невиждано. Точно за Коледа Novalogic зарадваха феновете на тяхната култова поредица Comanche с ново издание на играта.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Първо искам да кажа няколко думи за първите три части, защото вероятно има геймъри, които са пропуснали уникалното преживяване, наречено Comanche. Още първото издание преди 6-7 години имаше ефекта на директно попадение с ракета "Hellfire" и превърна Novalogic в световноизвестна компания. Comanche съчетаваше невероятна графика с изключително добре пипнат геймплей, който беше нещо средно между класически симулатор на могъщия хеликоптер и типичен аркаден екшън. Novalogic се бяха отказали да пресъздават съвсем прецизно физическия модел и контролите на RAH66 и така тяхната игра беше достъпна дори за хора, които нямат време и желание да разучават стотици контроли. За ефикасно управление бе достатъчен джойстик и 5-6 клавиша. В следващите години се появиха още две части от поредицата, които предлагаха подобрена графика и възможността да полетите и с руски вертолети.

Сега да видим какво ни чака в Comanche 4. Първото, което се набива на очи след пускането на играта, е бомбастичната графика.

Novalogic са успели да запазят предимствата на тяхната Voxel технология и умело да ги комбинират със специалните ефекти на най-новите 3D-ускорители. Гледката на монитора е смазващо красива и шоковият ефект за невярващия на очите си геймър спокойно може да се конкурира с грьмотевичната поява на първото Comanche преди години. Още по-шокиращо е, че почти фотореалистичната графика няма и кой знае какви изисквания към хардуера. Novalogic заслужават поздравления за положените усилия по оптимизацията на Comanche 4, нещо, което не се разбира от само себе си в наши дни. На Pentium III 900 MHz с GeForce 2 MX играта върви без никакъв проблем на 1024x768 с 32-битов цвят и включени абсолютно всички

Експлозиите в Comanche 4 са впечатляващи.

Командоси се стягат за бой.

Всяка среща с мен завършва по този начин за лошите.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
10	7	9	9

Тази яхта трябва да бъде защитена на всяка цена.

Подготовката за сухопътната атака е в разгара си.

детайли. Това пък от своя страна значи, че ако жертвате малко от красотите и намалите разделителната способност, няма да имате проблеми и на значително по-слаба машина.

По интерфейса промени няма никакви, така че опитните пилоти на Comanche-та ще се почувстват веднага в свои води, а новаците пък ще успеят за броени минути да се запознаят с всичко около управлението на този смъртоносен хеликоптер. Единствената особеност тук е, че без джойстик удоволствието от играта пада драстично. Авторите са предвидили възможност за контрол само с мишка и клавиатура, но резултатите са незадоволителни. Иначе и най-семплият двубутонен джойстик върши перфектна работа, така че ако нямате такъв уред, си заслужава да похарчите няколко долара, за да можете да се насладите на перфектен контрол.

Известно разочарование за мен беше звуковият фон. Точно като в предишните издания на Comanche тук е проявена известна немарливост. Музикален съпровод по време на самите мисии липсва, а звуците от мотора на хеликоптера не са особено убедителни. Това обаче няма да ви направи голямо впечатление, когато се впуснете в кампаниите на Comanche 4. А те са действително новаторски. Имате на разположение

Филипински бунтовници се опитват да се изнесат преди посещението на нашия отряд.

−	+
Плюсове:	
■ Фантастична графика	
■ Голямо количество разнообразни мисии	
■ Изключително удобен интерфейс	
■ Умерени системни изисквания	
Минуси:	
■ Посредствен звук	
■ Кампаниите не са свързани помежду си	

няколко кампании, в които в продължение на по няколко мисии ще водите ожесточени битки с най-различни терористи и бунтовници по всички краища на земното кълбо. Първата кампания е на Филипините, по-късно следва екскурзия до Беларус, а в една от по-трудните кампании ще можете

да се пробвате из родните географски региони

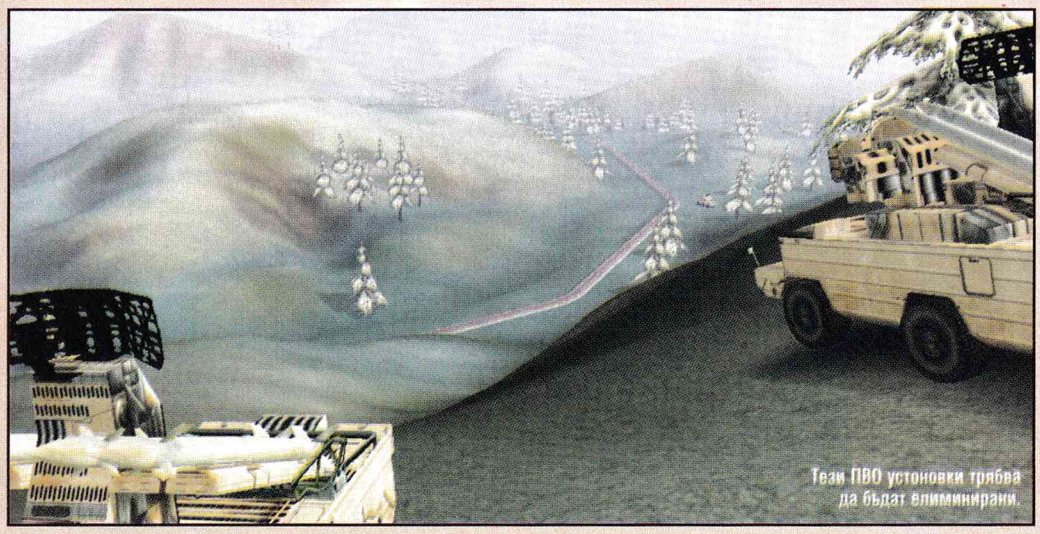
Самите карти на отделните мисии са станали значително по-големи, а задачите ви вече рядко гласят "Унищожи всичко живо!". В една от мисиите примерно трябва да ескортирате италианския президент до летището на столицата на балканска държава. Проблемът е, че точно в този момент в града нахлуват въоръжени до зъби формирования на местна опозиционна групировка. Реално не е необходимо да се разправяте с всеки отделен вражески танк или хеликоптер. Достатъчно е да освободите коридор по улиците, по които ще се движи лимузината на политика. В друга мисия пък трябва да подготвите атаката на ваши колеги срещу военноморска база на терористи. След като отстраните противовъздушните установки, друг отряд се грижи за разрушаването на пристанището. В това време вие пък се включвате в пленяването на вражески самолетоносач. За целта трябва да осигурите сигурното пристигане на борда на кораба на вашите командоси, които пътуват в невъоръжена лодка. По време на пленяването на самия самолетоносач пък трябва да внимавате да не го разрушите. Както виждате, задачите вече са доста комплексни и класическият подход

"С божията помощ и няколко ракети Hellfire напред"

не носи особено добри резултати. Като споменах ракети, е редно да кажа две думи и за въоръжението на вашия летящ терминатор. Хеликоптерът има общо пет бойни системи: обикновена картечница, ракети въздух-земя от тип Hydra, ракети въздух-въздух Stinger, универсалните самонасочващи се ракети Hellfire и артилерийски удари. Предвид че муниците, а и възможностите за презареждане с боеприпаси, са ограничени, е добре, че за всяка отделна мисия ще можете да си избирате и подходящо според вас въоръжение. Това пък от своя страна внася и известен тактически елемент в целия екшън. Защото проблемът дали да заредите малко повече Hellfire ракети с риск по средата на сражението да останете без муниции излиза редовно на преден план.

Искам да кажа и няколко думи за мрежовата игра. Освен класическия deathmatch се предлагат и няколко отборни игри, които са невероятен купон, ако си намерите подходящо количество другарчета, с които да се пуцате из небесата.

Въобще Comanche 4 е достоен наследник на култовата поредица и е абсолютно задължително заглавие за всички фенове на екшъните. Просто това е една игра, която няма да ви омръзне и след много седмици ожесточени битки.



Тези ПВО установки трябва да бъдат елиминирани.

Harry Potter and the Philosopher's Stone

Приятна Jump & Run игра за маниаците на Harry Potter

■ EA ■ www.eagames.com ■ PII 266, 64 MB, 8 MB Video ■ jump'n'run ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	7	7

От такъв благодатен материал като първата книга за Хари Потър можеше да се получи куестът на годината! Вместо това очевидно Electronic Arts са предпочели някой и друг допълнителен долар в повече около Harry Potter манията в момента! В резултат имаме една не лоша jump & run игра, която обаче ще бъде интересна само на феновете на дребния магьосник и за която никой няма да си спомня само една седмица след като отшумят прожекциите на филма.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

А защо играта е предназначена само за феновете на Harry Potter? Много просто – интродукцията и историята са изцяло претупани (което означава "евтини"), така че всеки, който не знае за какво става въпрос, ще бъде оставен в недоумение. За сметка на това пък "нашите" ще разпознават персонажите от книгата и филма и това ще поддържа жив интереса им към плоския сюжет на играта!

Графиката обаче е нещо, заради което всеки би си загубил поне половин час из лабиринтите на Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry! Използваният енджин е допотопният (вече) Unreal Tournament, но някои допълнителни ефекти и най-вече разкошната обстановка създават великолепно впечатление! Аз например не знам как точно изглежда в действителност училището Hogwarts, но това, което ще видите на екрана, изглежда много достоверно. За съжаление това е и най-голямото достойнство на играта – иначе омръзва доста бързо на всеки, тъй като като геймплей е предназначена за прекалено невръстна публика.

Плюсове:

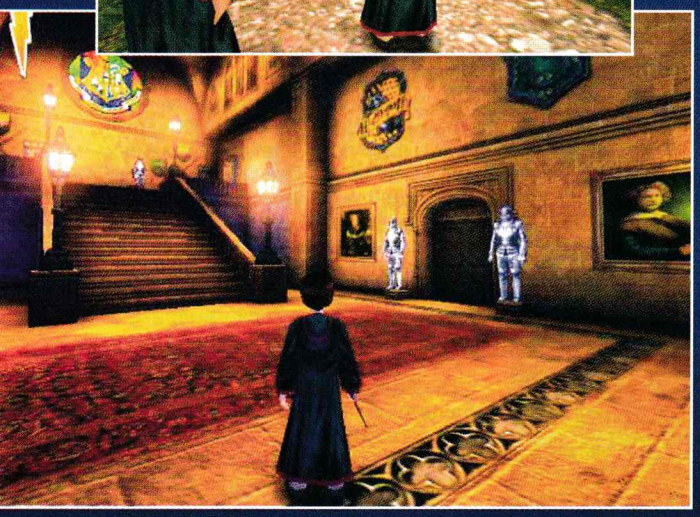
- Впечатляваща графика, като изключим повечето от персонажите.
- Невероятно добър говор! Това е може би най-професионално озвучената игра, която съм виждал!

Минуси:

- Доста елементарна дори и за jump&run игра

Добрякът Хагрид – с големината на слон и с ума на пиле.

Колибата на Хагрид.



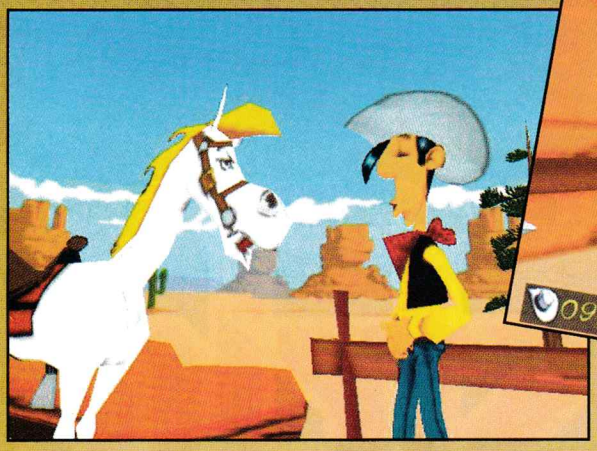
Главната Зала на Hodwarts.

Играта предлага и някакъв сюжет, който донякъде има нещо общо с оригинала, но само донякъде! Сюжетът се развива благодарение на последователни нива, като за всяко минато ниво получавате някакви точки за Грифиндор плюс два-три бонуса, които не можете да използвате по свое желание. За минаването на нивата имате нужда само от скачане – което има опция да се извършва автоматично, и от левия бутон на мишката. Защо точно от левия бутон на мишката ли? Ами защото Harry Potter е магьосник и използва магии (логично)! Лошото е, че тези магии се използват напълно автоматично – просто кликате по "подозрителните" места и ако е възможно, там веднага се "самоизползва" необходимата магия!

Същевременно нямате такава елементарна опция като "strife", което ви налага често да се въртите настрани и да се местите, докато налучкате правилното място да се изкатерите или да скочите. Странното е, че в няколко "магьоснически" двубоя това движение изведнъж се появява на мястото на бутоните за завъртане – явно целта наистина като че ли е била всичко да бъде до крайност свръхелементарно. Това само още един път доказва, че създателите ѝ са искали просто да оберат доларчетата на родителите на малчуганите, намиращи още под емоциите на излизане от киносалона.

Освен това при развитието на сюжета и при показването на изображенията ще видите и някои подробности, които никак не се връзват с книгата и, честно казано, мен ме издразниха. Например досадната зубрачка Хърмаяни, която е прочела предварително по три пъти всички учебници, която само дава ъкъл и се опитва да наставлява другите и с която никой не иска да говори, в тази игра раздава точки, все едно че е преподавател в училището! Е, дреболия е, но като ще е Harrry Potter, да е Harry Potter, а не свободно съчинение. Освен това по-горе похвалих графиката, но това се отнася само до околната среда и до самия Хари. Повечето от останалите персонажи са почти карикатурни – включително и преподавателите.

Едно от интересните неща в играта е летенето на метли. Имате и допълнително опция за тренировка и дори за игра на куидич, но тук поне можеха да направят multiplayer – един Куидич 2002 с метли щеше да бъде интересно занимание за всеки!



LUCKY LUKE WESTERN FEVER

Няма смисъл да се лъжем – какъвто беше първият, такъв е и вторият Lucky Luke. Новото му 3D-изображение не променя изначалната концепция, че царят е гол, тоест, че заглавието е посредствено.

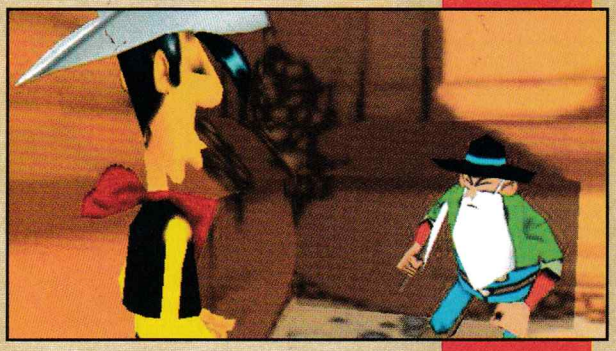
Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com

■ Infogrames ■ www.infogrames.com ■ P2 300, 3D Video ■ arcade ■ 1 CD

Освен дето играта вече може формално да претендира за модерност, бидейки 3D, няма други съществени промени. Чака ви пак все същото праворaздаване на самозабравили се брадати мексикански типове. Отново отвратително линейно действие, има някакви сакати наченки на куест – като например инвентори :-). За по-голямо безобразие е въведена и интеракция с по някое и друго NPC, макар да не е ясно каква е ползата да получавате информацията от случайно срещнати тръгльовци из нивата, вместо от верния си Росинант, който така или иначе ви диша във врата непрекъснато. Не можете да направите повече от три крачки без конската му морда да цъфне на екрана и да зареди шеговити предупреждения. Първия път споделя, че не знае защо държите вселенски изрод като вашето куче непременно да ви съпътства, после ви предупреждава, че дебнещите зад ъгъла бандити не са се бръснали, освен това звучно пръхти, цвили и пр. Понеже между първата и третата му словесна намеса не мина повече от минута, престанах да се заслушвам в конските му откровения, защото намирам почина с подсказките за излишен и досаден. Прозрение в този смисъл са имали и авторите, които благородно са поставили бутон за прескачане на конския говор... Де да работеше като хората, половината от омерзението, което насъбрах, нямаше да го има. Затваряте човката на коня и вместо да си продължите бодро, ИЗЧАКВАТЕ секунда-две-три, за да вдене играта, че тук нямате намерение да слушате добитъка, а да се носите напред към следващата престрелка. Дали ще търпите конските приказки или ще ги скипвате, на практика няма значение, няма измъкване от спирането на всеки три крачки и толкоз.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
3	4	2	3

Китайският каторжник е първото живо същество, което ще видите след коня.



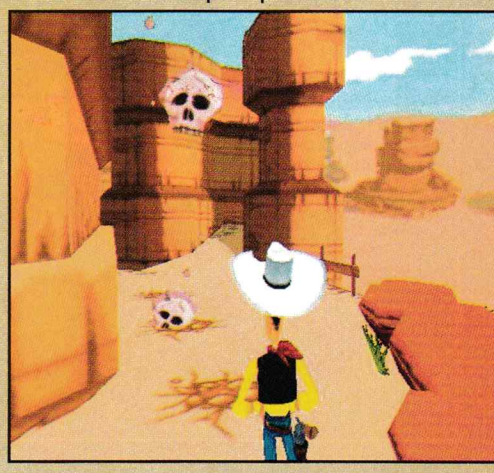
Играта не става за игра

С такова насичане това никак не може да мине за аркаден екшън, освен ако нямате природните дадености на охлюв. По същия начин изчаквате като вкаменени да се появи противник, след като вече е изникнал показалецът за прицелване над някоя бъчва, или да ви се покажат патроните, след като сте ударили 7-8 пъти клавиша за презареждане.

Твърдението, че играта не е достатъчно пъстра, е долна лъжа, както сами можете да видите. Само че дали една грозотия е нарисувана в по-постна гама или за нея са изразходени всички цветове на дъгата, на мен ми е безразлично, скапаните рисунки са си скапани, както и да ги боядисваме. В повечето сцени има поне по един ъгъл на завъртане, в който LL става прозрачен от глава до пети, не вярвам да е някакъв скрит бонус, самият той (не облеклото му) прозира... Не че пречи особено, но и графата "бъгове" трябва да се пълни с нещо.

Като започвах рецензията за първия LL, бях раздвоена, чудех се дали да обезглавя играта с един замах на острото си перо или да я помилвам. Днес специално си припомних оценките, които й дадох – средна хубост – значи, пощадила съм я. Оттогава през ръцете ми са минали къде-къде по-големи бълвочи, същински Създадени От Инквизицията Забавни Софтуерни Продукти. Сега като гледам какви все пак топли чувства ми вдъхва това увеселително недоразумение – продължението, мога спокойно да твърдя, че играта въпреки всичко има някакъв чар и ще стопли душите на тези, които са се омърсявали с още по-куци аркадни опити.

Не е ясно кой ви замеря с черепи от великани.



RETURN TO CASTLE Wolfenstein

Легендата се завръща

■ id Software/Gray Matter Studios/Nerve ■ www.castlewolfenstein.com
■ PII 400 MHz, 128 MB RAM, 3D Video, 800 MB HDD ■ 1st person shooter ■ 1 CD

Какво ви идва наум, когато чуете за Wolfenstein? Аз асоциирам това име с първите ми крачки в света на триизмерните пуцалки, съпроводени с много тръпка, ентусиазъм и първите ми (и май единствени) сблъсъци с морската болест. Въпреки че последното не е особено приятно, винаги си спомням за онези дни с добро. И как би могло да бъде иначе – точно Wolf 3D успя да пробие и да положи основите на един от най-популярните в днешни дни жанрове, който не без помощта на бурното развитие на технологиите през изминалите години успя да се превърне в индустрия за милиони долари. Ето че сега, макар и цели девет години след първата част, се появи и продължението на Wolfenstein 3D. Дали отрочето на id Software и Gray Matter Studios наистина представлява достоен наследник на знаменития си предшественик?

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Плюсове:
- Добра графика
- Добър звук
- Добър геймплей
- Няма бъгове
- Добро AI
- Разнообразни нива и оръжия
- Много германци за трепане

Минуси:
- Недостиг на оригиналност
- Англоговорящи германци
- Изнервящо трудни чудовища към края на играта

Срака на сърцето и чиста съвест смога да ви кажа, че играта е адски добра. Макар и на фона на всички останали съвременни хитови заглавия от жанра да не блести с особена оригиналност, не е трудно да се забележи, че вещи ръце са създавали RTCW. Цялостното качество на изработка на играта е отлично. В типичния за id маниер всеки един елемент от играта, макар и да не е суперноваторски, е полиран до огледален блясък. На пръв поглед на човек му е трудно да си представи какво би могло да бъде критикувано в тази игра – та тя на практика е перфектна в техническо отношение. Няма грозна графика, няма лоши звуци, дори бъговете като че ли са се покрили някъде и не смеят да се покажат. Но, съм сигурен, че все ще намеря за какво да се заям, продължавам с писането на статията.

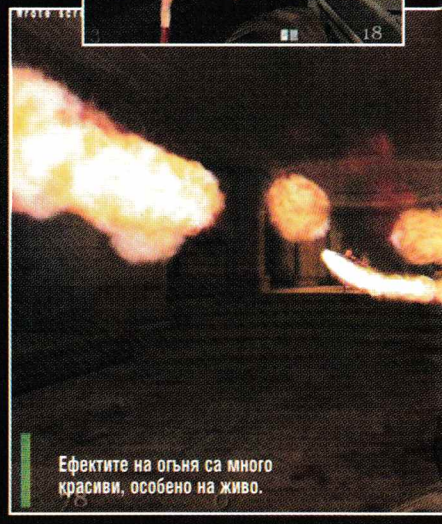
Отначало всичко започва постароому – влизате в кожата на добрия стар B.J. Blazkowicz, който е попаднал в някакъв фашистки зандан, и със зъби и нокти си проправяте пътя навън. Веднъж излезли на свобода, върху плещите ви ще се стоварят многобройни задачи, поставени от началството на OSA (Office of Secret Actions), като повечето от тях ще се въртят все около отдела за тайните проекти на немците, които, както по всичко личи, отново кроят пъклени (донякъде в буквален смисъл) планове, които вие ще трябва да осуетите. С хода на историята ще се запознавате освен чрез брифингите преди мисиите (всъщност по време на зареждането им) и от десетки разпилени из нивата бележки, писма и постановления на германците и разговорите между противникови войници. И понеже обещах да се заям за нещо с играта – защо, по дяволите, германците си говорят и пишат

Запознайте се със UberSoldat (един от босовете). Не напразно се крия зад бронираното стъкло :)

Неприятности в нацистка лаборатория.

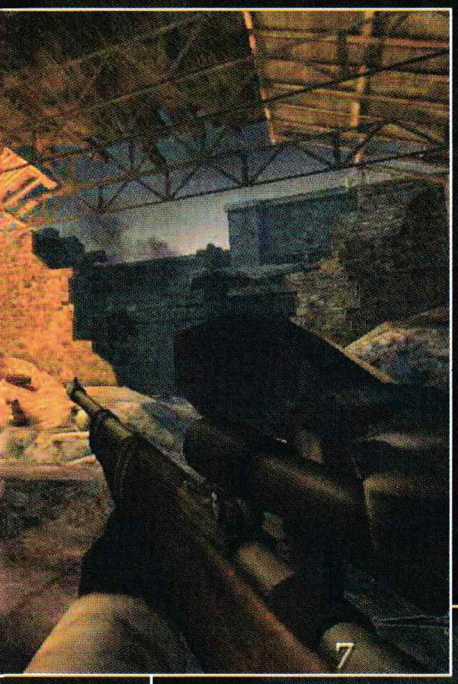
Немска фабрика след бомбардировка.

Персонажите в играта са добре изпипани.


Ефектите на огъня са много красиви, особено на живо.

Кой казва, че Quake 3 енджинът не може да се справя със сцени на открито?

Горящите противници можеше да изглеждат и по-добре.



Графика	9
Звук	8
Геймплей	9
Общо	9

на английски? Адски неестествено е някой пазач да чуе олелията, която ви съпровожда (изстрели, крясъци и други такива), и да се направи на стреснат с думите "What is that?", в които единствената наченка на немски е очевидно фалшивият акцент. Поправете ме, ако греша, но единствената дума на немски, която чух в играта, е "halt". Цялата тая история с англоговорящите германци е едновременно и абсурдна и логична. Вече обясних защо е абсурдна, а е логична, защото ако немците си говореха на немски, половината история и начинът за решаването на някои пъзели биха останали загадка за една голяма част от играещите. Но все пак можеше да бъде и иначе, можеше да не се акцентира толкова на разкриването на историята чрез диалози между германци и четене на техните документи. Иначе историята си я бива. Доста хубаво са смесени окултното и научната фантастика. На пръв поглед няма абсолютно никаква възможна връзка между немски селца, катакомби, военни бази и научни лаборатории, но хората от Gray Matter Studios са си свършили добре работата и човек някак си почти не забелязва прехода между различните по тематика нива. Може да ви се струва странно да се биете в една и съща игра

зомбита, демони, няколко вида войници и киборгизирани чудовища,

но ще ви се наложи да го правите и, гарантирам ви, ще ги трепете с кеф. Противниците често демонстрират отличен изкуствен интелект – нагаждат се спрямо текущото ви оръжие, избират съответната дефанзивна или офанзивна тактика и често успяват да ви издебнат и да ви нападнат точно оттам, откъдето най-малко ги очаквате. Още в самото начало на играта ще срещнете едни демони със светещи в тъмното очи и щитове, които адски умело използват, за да се прикриват от куршумите ви. Тази оригиналност в поведението и начина на водене на битка на някои противници внася една немалка доза свежест в играта и

Към мен марширува цяла рота неприятности.

СУБЕКТИВНО

■ Подразни ме това, че на доста места в играта човек трябва да се жертва един-два пъти, нахлувайки смело в някое помещение само за да мерне позициите на поставените на всевъзможни места противници и да бъде убит или тежко ранен, като след всяко умиране (или равносилното оставане на по 10 кръв) трябва да зарежда предвидливо направения за целта quicksave преди влизането в стаята и да се пробва отново, разчитайки на натрупаните от предишния опит сведения за разположението и оръжията на враговете.

Този самолет изобщо не прилича на такъв от Втората световна.

ви принуждава често да мислите с главата си, вместо с десния показалец. Жалко само, че не се забелязва да има някакъв алгоритъм за работа в екип. Но може би така е по-добре, иначе играта би била прекалено трудна. Повечето хора са сравнително лесни за убиване, особено ако успеете да ги уцелите добре, защото в играта изглежда има система за разделяне на тялото на противника на различни зони на поражения. Например при изстрел в главата повечето войници умират на място, или пък им хвръква каската и стоят зашеметени от удара секунда-две, давайки ви още един шанс да ги елиминирате. Другите противници обаче не са чак толкова лесни и особено на по-късните етапи на играта ще видите доста зор, къде поради липса на здраве и броня, къде поради липса на муниции (макар че второто се случва далеч по-рядко). Но това зависи и от оръжието ви – а и в този аспект си личи старанието на създателите.

Оръжия има много, като са разделени в няколко категории, малко в стил Half-Life. Някои оръжия са отделно, но в няколко от категориите се събират по 2-3 оръжия, с което общият брой на пушкалата набъбва сериозно. Върху вражата сган ще имате възможността да употребите пълния потенциал на няколко типа пистолети, автомати, снайпери, карабини, гранати, базука, Venom (minigun), Tesla, както и най-красивата (но за съжаление не много ефективна) огнепръскачка до момента, като освен това често ще имате възможност да погърмите и с някоя неподвижно монтирана тежка картечница. Разлики между оръжията в категориите има, при това сериозни. Например единият автомат стреля както във всички останали 3D-екшъни, но за сметка на това вдига шум до бога и не е кой знае колко точен. Версията със заглушител е по-тиха и точна, но пък прегрява при продължителна работа. Моментът с прегряването го има и при Venom-а, което е добре за цялостния баланс на оръжията в играта, тъй като в противен случай това оръжие би било твърде мощно. А именно балансът на оръжията е това, което играе основна роля при определянето на качествата на геймплея на една игра. А в RTCW геймплеят е на много високо ниво. За целта освен гореизброените достойнства голям принос имат и дизайнът на нивата, както и графиката и звука като цяло. Нивата са адски изпипани и изглеждат напълно реалистични, макар и цветовата им гама да е в типичния за id Software ограничен диапазон. Визуалната разлика в обстановките на различните нива е съпроводена с изненадващо големи промени в геймплея – често ще имате чувството, че просто вършеете противниците, но понякога ще ви се налага и да изпълнявате тактически мисии на огромни открити пространства. Макар и последните да не са с "нереални" мащаби, успяват да затворят устата на критиката, която твърдеше, че Quake 3 енджинът не ставал за открити пространства. Става, и още как! Като изключим еднообразието в цветовете, графиката е на превъзходно ниво – моделите на противниците, плавните им и естествени движения, ефектите на оръжията, дори и най-разнообразни дребни (но важни) детайли като мъглата, стелеща се по пода на катакомбите – всичко говори за огромното старание, вложено при графичното оформяне на RTCW. Изискванията също са що-годе приемливи и се играе без особено проблеми при максимални детайли и резолюция 800x600 дори и на GF2 MX. Макар и в по-голямата си част играта да не всява чувството за страх у игра-

Един от многото германски складове.

ОТ ИВАН ГЕОРГИЕВ

■ Играта си има и плюсове, и минуси. Графиката е на много високо ниво, по-не аз такава огнехвъргачка не бях виждал при друго заглавие от жанра. Като единствен недостатък, който е от значение, бих посочил липсата на замъка Wolfenstein през 90% играта, ако не и повече. През повечето време имах чувството, че играя на Soldier of Fortune, а не на продължението на Wolfenstein. Все пак отчитам и факта, че не е възможно цялата игра да е в замък, просто защото би било досадно и еднообразно, но можеше да се намери компромисно решение.

Гътнах ли те, твойта кожа...

Оня четвъртитият отдясно не е някоя мутра, а първият бос в играта.

ещия, на моменти атмосферата е доста напрегната и злокобна. Фоновите звуци и музиката като цяло не спомагат за повишаване на напрежението, а по-скоро поддържат ритъма на играта. Звуците на оръжията са доста добри, като изключим според мен твърде тихите експлозии. Ако не обръщаме внимание на отвратителния и очевидно престорен немски акцент на някои от персонажите, говорът в играта също е на добро ниво и го има в изобилие. Един от малкото недостатъци на геймплея е трудността на противниците. Вместо постепенно да нараства, до един етап в играта тя е на общо взето едно и също ниво, но някъде от 5-та мисия нататък киборгизираните чудовища ще направят всичко възможно да ви вгорчат живота, най-често успешно. Просто някои от тях са нереално трудни, първия път като срещнах един от прототипите на UberSoldat-а (един от тайните проекти на Третия Райх) си помислих, че срещам някой бос. Босовете следват цялостната тенденция на играта за трудността на противниците, и в резултат първият бос е адски лесен за убиване, после следват няколко мисии без босове и когато се изправите срещу UberSoldat (който далеч не е последното ви препятствие), ще разберете че оттук нататък не ви очаква нищо добро. След приключване на singleplayer кампанията, което ще ви отнеме някъде между 10 и 15 часа игра, вероятно ще проверите как стоят нещата при мрежовата игра, и ще бъдете изненадани приятно от качествата на RTCW в това отношение (или може би не, ако очаквате нестандартни идеи). Тук характерното е, че с multiplayer режимът на играта е била ангажирана отделна фирма, Nerve, които явно много си падат по Counter-Strike, защото именно на него прилича multiplayer-ът на RTCW. За тези, които не са запознати с особеностите на CS (има ли изобщо такива?), ето едно кратко обобщение – играе се по отбори, като всеки от двата такива има различни задачи. Целта на всеки отбор е да изпълни задачата си, или съответно да попречи на противника да я изпълни, като в случая за постигането на тези цели има определено време. Играчът си избира клас на героя (различен тип войници, от това зависи какви са особеностите и специалните умения на героя), впуска се в игра и се стреми да действа в синхрон с останалите от отбора. Нищо ново под слънцето, но пък разнообразните и добре балансирани оръжия и характеристики на героите, както и интересно изглеждащите карти оставят само положителни впечатления от мрежовия режим.

Return To Castle Wolfenstein със сигурност ще отнесе някоя и друга критика за липсата на особена оригиналност (дори аз съм леко разочарован, затова и не давам оценка 10), но пък разнообразието в нивата, оръжията и геймплея поне според моите вкусове и лични пристрастия компенсира този недостатък и превръща продължението на родоначалника на 3D-екшъните в една от тези игри, които в никакъв случай не трябва да пропускате. Фактът, че на фона на останалите заглавия RTCW привидно не оправдава очакванията на някои хора за революция в жанра, не бива да ви разубеждава.

Добре че и неговият автомат е толкова неточен, колкото и моя.

FRANK HERBERT'S DUNE

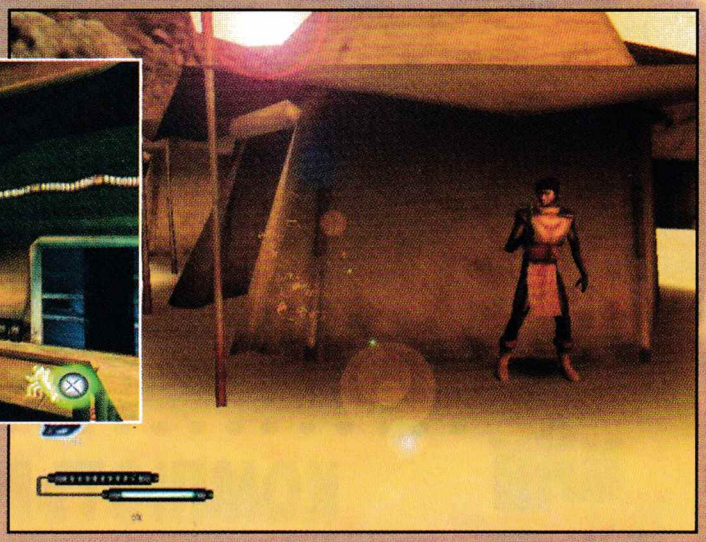
Имаше някога една хубава игра на тази фирма...

■ Cryo ■ dune.cryogame.com ■ P2 400, 64 MB RAM, 16 MB Video, 540 MB HDD ■ 3rd person ■ 1 CD

Сещате ли се за добра игра на Cryo? Аз мога да кажа името поне на една – оригиналния Dune. Не бива да бъркате тази игра с далеч по-известната Dune 2 на Westwood – родоначалника на всички RTS. Dune беше доста нестандартна и единствена по рода си смесица между куест и стратегия, а като прибавим и превъзходната за онова далечно време графична и звукова реализация, крайният резултат беше превъзходна игра. Явно и Cryo помнят някогашния си успех, защото сега, десетина години по-късно, те издават нова игра на същата тематика, макар и в съвсем друг жанр – 3rd person action adventure.

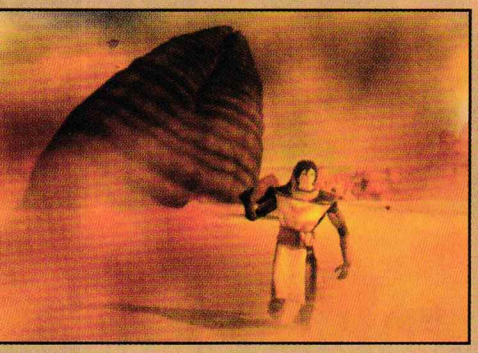
Боян Спасов
bojan@pcclub-bg.com

Играта ми блокираше брутално при всеки опит да сваля картинка, така че в крайна ги свалих от нета...



Палатки в пустинята = закуска за пясъчните червеи.

Франк Хърбърт безспорно е гениален автор и с нищо не е заслужил участта името му да стои в заглавието на новото посредствено творение на Cryo – Frank Herbert's Dune. Безбройните фенове на знаменитата фантастична сага също би трябвало да получат нещо много по-добро от тази изпълнена с бъгове и недомислици игра. Държа да подчертая още в началото на статията, че съм тествал нефинализирана версия на това заглавие, което трябва да бъде издадено официално съвсем скоро. Не ми се вярва за толкова кратко време да бъдат отстранени дори половината от безбройните бъгове, които започнаха да ме тормозят още от заглавния екран на играта, където името на Франк Хърбърт е написано с огромни букви и... с правописна грешка. Още на обучаващото ниво камерата безспирно се въртеше в орбита около главния герой и това безумие продължи докато не изключих опцията за контролиране на камерата с мишката. Така камерата спря да се върти, но пък играта се играеше изключително тромаво само с клавиатура. За щастие същият този бъг не се прояви на другата компютърна конфигурация, на която тествах Frank Herbert's Dune. Там пък не работеше exit бутона и играта забиваше всеки път, когато влизах в менюто preferences, но поне можеше да се играе относително нормално. По време на самата игра също забелязах немалко, предимно графични, "буболечки" – части от героите минаваха през стените, а пушката на Барон Харконен беше хлътнала в шкембето му. Смятам, че толкова много бъгове накуп са непростими дори в release candidate версия. Съвсем намразих тази игра, а се оказа, че чувствата ни са взаимни, защото скоро установих, че компютърът ми блокира на син екран при всеки опит да сваля картинка от нея за статията. След десетия рестарт бях почти готов да се вдигна на Бътлъров Джихад срещу горката машина (феновете на Франк Хърбърт ще ме разберат).



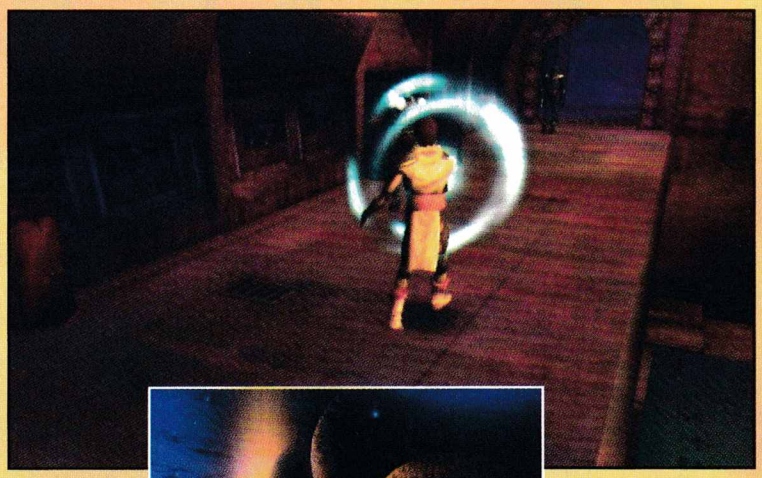
Бягство от гигантски пясъчен червей. Добра идея, отвратително изпълнение.

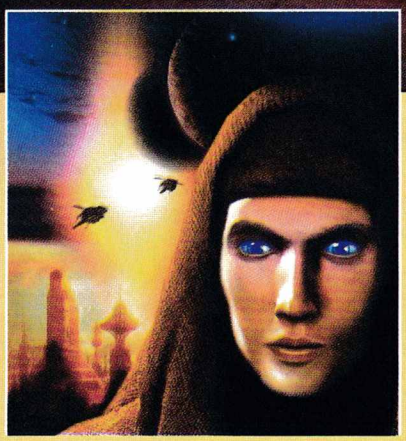
Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	6	5	6

Ех, Cryo, Cryo...

Тези паметни думи на колегата Икономов ще бъдат повтаряни отново и отново, докато Cryo не започнат най-сетне да обръщат малко по-голямо внимание на важните детайли в игрите си. Но като че ли техните заглавия са обречени винаги да попадат някъде по средата между рубриката Recycle Bin и хитовете на конкуренцията. Защото в тях по правило освен много недомислици има и нещо хубаво, нещо, което с малко повече усилия би дало основата на една превъзходна игра. Да вземем например графиката на Frank Herbert's Dune. Тя би била прекрасна, ако не бяха дребните, но въпреки това ключови несъвършенства – визуалните бъгове, тромавото анимиране на персонажите и фактът, че главният герой прилича повече на герой от японски анимационен филм, отколкото на представата, която феновете на Хърбърт имат за месията на Дюн – Пол Муад`диб. Или пък историята – прекрасна, епична, вдъхновена от книгите, но някак си разказана надве-натри. На първото и второто ниво Пол Атреидес бяга заедно с майка си от огромен Шай-Хулуд (пясъчен червей), а на третото той вече е лидер на Фремените от един огромен сийдж, има десетки нови приятели, с които не знаем как се е за-

Така изглежда вътрешността на сийджа според дизайнерите от Cryo.





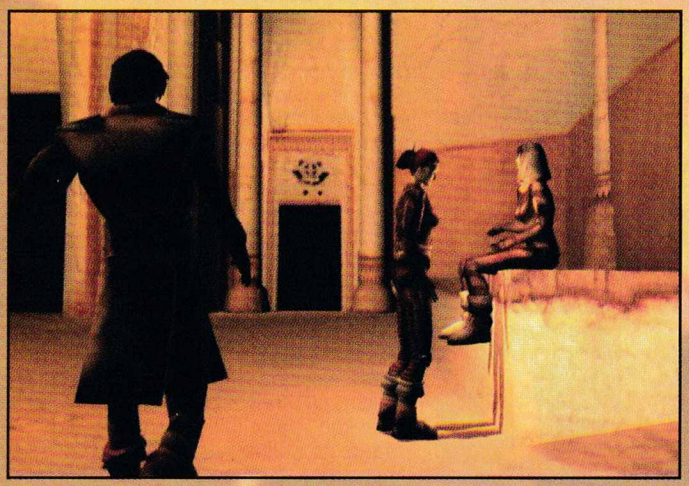
Абракадабра!

познал, родила се е по-малката му сестра и той вече води военната кампания срещу Харконите. На следващото ниво пък се пръкват и имперските Сардукари. Който е чел книгата или пък е играл на оригиналния Dune, знае, че това е едно грубо претупване на сюжета, в което са пропуснати някои от най-интересните и вълнуващи моменти от живота на Пол.

Геймплей – хм, това пък какво беше?

Тук отново се сблъскваме с едно типично криовско изпълнение. По правило най-важните компоненти в този жанр са два – дизайн на нивата и реализация на екшън сцените. Конкретно дизайнът на нивата е относително добър, макар и да не може по никакъв начин да се сравнява с внушителните триизмерни пъзели на Project Eden или пък с въздействащата "noir" визия на нивата в Max Payne. Въпреки това си личи, че level-дизайнерите на Cryo доста са се постарали да пресъздадат относително правдоподобно колкото се може повече компоненти от света на Франк Хърбърт и едновременно да подготвят предизвикателство за играчите и достоверна атмосфера. Харвестъри, орнихоптери, сардукари... Е, може би не е редно пясъчният червей да смачква жертвите си с тяло или пък сийджът на Стилгар да прилича повече на ориенталски палат от "1001 нощи", но това все пак са детайли, които лесно можем да преглътнем. Доста по-трудно ще е да се примирим с отвратителната реализация на екшън елементите в играта. На практика екшън няма – когато срещне противници, Пол има горе-долу два начина да ги отстрани. Единият е да се промъкне тихо, без те да го забележат и безшумно да ги отстрани с фременския си нож. Всъщност "промъкване" е доста относително, тъй като тичането е единствената ви възможност за придвижване в тази игра, но можете поне да си представяте, че спринтирате тихичко. Така че Пол притичва зад гърба на някой противник и му прерязва гърлото, а след това в най-добрата Дюнска традиция "взима водата му" (която може да се използва за възстановяване на изгубената жизненост). Това е горе-долу единственият смислен начин да използвате ножа си, тъй като той е практически безполезен, когато противникът вече ви е забелязал. В такъв случай е по-добре да изберете другата алтернатива – просто да го застреляте с някое от далекобойните оръжия. Такава сцена е голяма смешка, тъй като Пол и неговият противник просто стоят един срещу друг и се пуцат докато единият от тях най-сетне падне на земята. Толкоз – никакво избягване на вражеските атаки, никакъв реализъм, изобщо – никаква тръпка. В крайна сметка минаването на едно ниво в тази игра често се свежда просто до пестене на муниците – трябва да отстраните чрез изненада с ножа си максимален брой противници, останалите да застреляте по гореописания начин, периодически подновявайки енергията на Пол от водните си запаси. Единствените понестандартни елементи в геймплея на Frank Herbert's Dune са възможността за прилепяне до стени и специалните сили, които Пол постепенно овладява. Не смятам, че те заслужават подробно описание в тази статия, а също така няма да описвам в детайли и оръжията на главния герой, защото едва ли много читатели ще се запалят точно по тази игра – поредното посредствено творение на Cryo, което не може да стъпи и на малкия пръст на имения си предшественик отпреди 10 години.

Материалът за статията е писан по версия на играта, предназначена за журналисти. Възможно е в комерсиалната версия да бъдат отстранени множество бъгове, но едва ли ще има някакви сериозни промени по отношение на геймплея, графиката и звука.



Пол наблюдава с интерес две фременки.

Frank или Franck? Може ли някой да допусне правописна грешка на заглавния екран на играта си?

KOHAN Ahriman's Gift

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	8	8

Добър expansion за добра стратегия

■ Timegate Studios/Strategy First ■ www.timegatestudios.com ■ PII 266, 32 MB RAM ■ RTS ■ 1 CD

Рядко се случва през последните години да се появи оригинална идея за игра и тази идея наистина да бъде добре оползотворена. Излязлата само преди няколко месеца Kohan: The Immortal Sovereigns е именно такава успешна и с новаторска идея игра.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Ето че сега получаваме и stand-alone expansion, даващ на геймърите дори повече от самия оригинал! Сюжетно този expansion трябва да бъде "prequel" на първата част, но нещо много-много не се възприема като такъв. Причината е в това, че Kohan-ите са безсмъртни – стига да има кой да "събуди" медальона с личността им, оставащ след като бъдат убити. По тази причина в кампаниите ще срещнете много познати имена – и ви е трудно да възприемете, че това се е случило преди много години... Но пък всъщност кой наистина се интересува от една такава сюжетна връзка? Важното е друго – че в този expansion получавате цели три нови кампании, като в едната ще можете да играете от страната на "Сянката", като ръководите Ceyah Kohan. Не само това – именно в тази кампания ще срещнете най-много познати от оригинала имена – както на самите безсмъртни, така и на някои ключови градове, и лично аз съм по-склонен да я възприема като старата кампания, но изиграна от обратната страна (но бъдете спокойни – картите и мисиите са съвсем други)!

Освен трите кампании на диска ще намерите и два tutorial-а, които са една почти "мини-кампания", цели четиридесет multiplayer карти и което е не по-маловажно – добре направен редактор за нива, който при това включва в себе си и генератор на случайни карти. На практика това означава, че

Общ поглед върху ъпгрейдите на градовете.

можете да генерирате карта с необходимите ви параметри

и после с редактора да изпипате подробностите, докато си харесате напълно творението. И още нещо – докато ровичках за повече информация за играта, открих вече на поне два геймърски сайта обявени конкурси за най-добри създадени от фенове карти.

В играта ще намерите и други новости освен новите кампании и карти – добавени са четири нови units и доста нови технологии. Добавени са crossbowman – бавен, но с повече damage, особено срещу тежко бронирани противници; maelstrom engine – това би следвало да е стенобойна машина, но може да бъде полезна и в melee битки. Честно казано обаче, според мен няма голяма полза от стенобойни машини, тъй като за да превземете един град, най-големият ви проблем е унищожаването на милицията. По тази причина ефикасността на подобна машина ми изглежда съмнителна и не си направих труда да я проверявам дали ще по-

Няма да намерите разлики по картите.

могне в ръкопашна битка (а и не забелязах AI-то да я използва). Следващият нов unit е всъщност неутрален "див" звяр – Ice Drake (ако сте играли оригинала, вероятно помните, че във всяко леговище на подобно чудовище винаги се намират сериозни благинки; някои от тези monsters обаче се сражаваха и на страната на Ceyah Kohan, а този противник изглежда доста мощен). Последният нов unit е Slaanry Mystic – това е всъщност друид, но е достъпен само ако имате градове на расата Slaanry и по тази причина едва ли ще ви стане основна бойна единица.

За съжаление производителите не са си направили труда да "пипнат" единствения досаден недостатък на оригинала – многократните повторения на едни и същи реплики от Kohan-ите. Е, това може и изобщо да се изключи, но пък обикновено е полезно да получавате потвърждение за изпълнението на командите. Това по някое време става наистина досадно, но въпреки това Kohan: Ahriman's Gift си остава стратегия, която си заслужава да се изиграе!

Многобройни изскачащи менюта ще ви помогнат да управлявате по-ефективно войската си.

Тоя иска нещо от мен.

Я, колко много бонуси :)

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	2	8	7

Combat!

Нова версия на класическия танков екшън

■ Infogrames ■ www.atari.com ■ P2 350, P200, 32 RAM, 3D Video ■ Arcade Acation ■ 1 CD

Знаете ли коя е най-продаваната игра на всички времена? Ами тя се нарича... Combat! В началото на 80-те години от Atari решават да я приложат към тяхната мегахитова конзола VCS 2600, която е продадена в скромната цифра от 100 милиона бройки. Така Combat изведнъж се сдоби със славата на най-хитовото заглавие на всички времена. Сега аркадната класика се завръща на мониторите на PC-тата, преоблечена в нови лъскави 3D-ускорени дрехи.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Геймплеят на оригинала е семпъл като самата смърт. На екрана се появяват две танкчета от по четири пиксела, които се стрелят, докато едното от тях умре. Нещо като първообраз на Deathmatch:) Някой гениален мислител в Infogrames обаче е имал невероятен проблясък, когато е изкомбинирал, че фирмата хем притежава марката Atari, хем има лицензa за Combat! и може спокойно да го оползотвори за нещо хубаво.

Новата версия леко напомня прадядото на всички multiplayer екшъни, но приликата действително е само бегла. Естествено

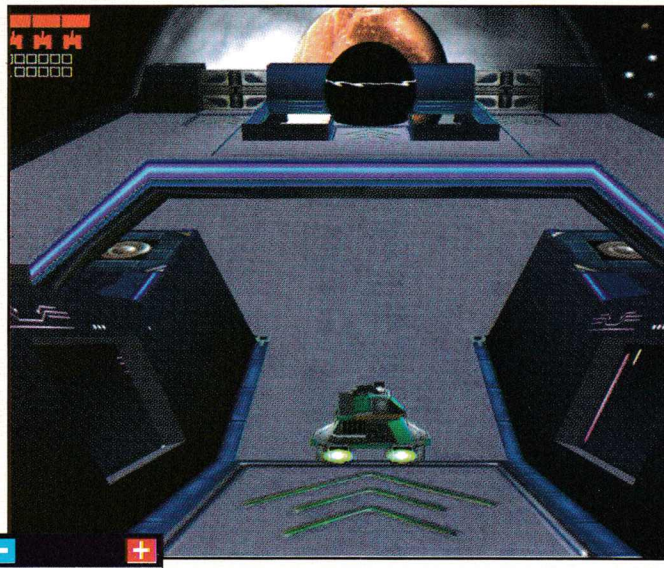
пикселите са станали повече

и графиката, без да детронира Comanche 4 или Return to Castle Wolfenstein, е достатъчно приятна и шарена, за да не прави лошо впечатление. Много по-интересно обаче е какво се е случило с геймплея. Тук Infogrames са направили доста реформи. Това си е и наложително, защото все пак първообразът е правен за конзола с 4 килобайта RAM и не предлага абсолютно нищо освен единия deathmatch. Така авторите на новата версия на Combat! са предвидили пълна солова кампания. Тя не предлага сюжет, а е по-скоро низ от разнообразни нива. Във всяко от тях целта е да стигнете до изхода и нищо повече. По пътя към него трябва да откриете как се отварят определени врати и да изтрепете безкрайно количество врагове. Именно тук е и една от особеностите на играта. Враговете действително са безкрайни като бройка и ако се излъжете да водите по-дълги престрелки, със сигурност ще загубите рано или късно един от скъпоценните три живота. Като изгубите и последния от тях, следва Game Over и откритието, че никой от програмистите не се сетил да включи опция за записване. Така че всеки път ще се налага да почвате отначало – точно като на аркаден автомат. В интерес на истината, това не дразни, особено като се има предвид и че на ваше разположението имате

безбройни power-ups

Те са общо 16 на брой и включват както елементарни неща като възстановяване на здравето на вашия танк и суперекстри като временна невидимост, троен лазер, повисока скорост или пък от 1 до 3 допълнителни живота.

След като надобреете в солова-



Черният портал през вас е вход към следващото ниво.

Плюсове:

- Бърз екшън и много противници.
- Много и добре измислени нива.
- На диска има и емулатор с оригиналната игра.

Минуси:

- Звукови ефекти? Какви звукови ефекти!
- Графиката можеше да е малко по-шарена.

та игра, следва и истинският купон. Той се нарича Combat! в мрежа. По време на тестването на играта се пробвах да играя през Интернет и трябва най-честно да си призная, че партито беше страхотно. Още повече че на сървърите на GameSpy ви очакват най-вече ретрогеймъри, които преди години са били майстори на оригинала. Самите арени и за соловата и за мрежовата игра са направени с много фантазия и предлагат поле за най-различни тактики.

Като цяло Combat! е доста сполучлив римейк на аркадната класика. Ако си падате по чист екшън, ѝ хвърлете едно око.

Etherlords

Две половинки не правят едно цяло

■ Nival Interactive ■ www.etherlords.com ■ P II 300, 64 MB RAM, 8 MB Video Card ■ походова стратегия ■ 2 CD

Вероятно има читатели, които не помнят коя е компанията Nival Interactive – това са руснаците, които преди около десетина години започнаха кариерата си, като направиха прекрасната морска стратегия-симулация Sea Legends, а от по-новите заглавия можем да припомним двете Rage of Mages и Evil Islands. Ето че сега те ни представят нещо съвсем различно – походовата стратегия Etherlords.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Изпитвам известно затруднение как да оценя тази игра! Истината е, че тя със сигурност няма да стане пазарен хит (по-нататък подробно за това). Всъщност няма да стане никакъв хит. Но играта има някои достойнства, сред които е и

добрата графика само по време на битките!

По тази причина доста геймъри ще се съблазнят да я изпробват – но колко от тях ще я харесат дотолкова, че да им стане любимата игра за дълго време напред? Струва ми се, че повечето ще я деинсталират след 1-2 дни.

Играта представлява доста нагло заимстване (американският термин е rip-off) на две известни игри – Heroes of Might and Magic и Magic: The Gathering. За първата всички са чували, докато втората игра е практически непозната в България. Руснаците едва ли са смятали да спечелят пари от българския пазар, но вероятно са си въобразявали, че ще покорят Америката... защото Magic: The Gathering е безкрайно популярна още отпреди няколко десетилетия игра в Щатите с карти. Тези карти представляват "магии", а самата игра представлява събиране и подбор на карти-магии и "магически" дуели между двама или повече участници. Съвсем логично с появата на PC-тата тази игра бе претворена и в няколко компютърни варианта, най-добрият от които е създаден преди около пет години от Microprose... Та тази именно игра са изплагиатствали руснаците – но са си направили изцяло погрешно сметките! Защото съвсем логично тяхното творение е безкрайно нелепо подражание на оригинала и у всеки фен на истинската Magic: The Gathering не може да предизвика нищо друго освен безкрайно отегчение!

Вероятно вече се досещате какво представлява играта Etherlords!

Така изглежда типичната Etherlords карта.

Това е базова бойна единица на Зелените.

Главното достойнство на играта са невероятните анимации.

Леко попроменена Heroes of M&M,

като сериозната принципна разлика е, че не създавате войските си предварително, а трупате карти – магии, и сраженията между героите стават единствено чрез предварително закупените магии. Когато влезете в режим на битка, вече попадате в изометрична 3D-сцена, на която важат правилата на много силно опростената Magic: The Gathering.

Формално играта има и някакъв сюжет, който също не блести с оригиналност (и не гарантирам, че го препредавам абсолютно буквално). На планетата The World of Lords четири "раси" се борят за надмощие – Chaos (червени), Motion (сини), Vitality (зелени) и Synthesis (черни). Мощта на всяка раса се гради на "ether" със съответния цвят – но единствено белият "ether" дава истинско могъщество – и победителят "takes all". (В играта на Microrpose петима "разноцветни" магьосници се стремят да завземат света на Шандалар и главният герой е единственият, който може да ги спре)!

Вашите герои обикалят по картата, сражават се с противниковите герои или с неутрални противници (неизвестно защо в ръководството на HMM те са наричат wandering monsters), превземат мини, събират разх-

Някои от съществата могат да летят и е по-трудно да бъдат блокирани.

Бойните арени са добре изобразени.

Графика
8
Звук
7
Геймплей
7
Общо
7

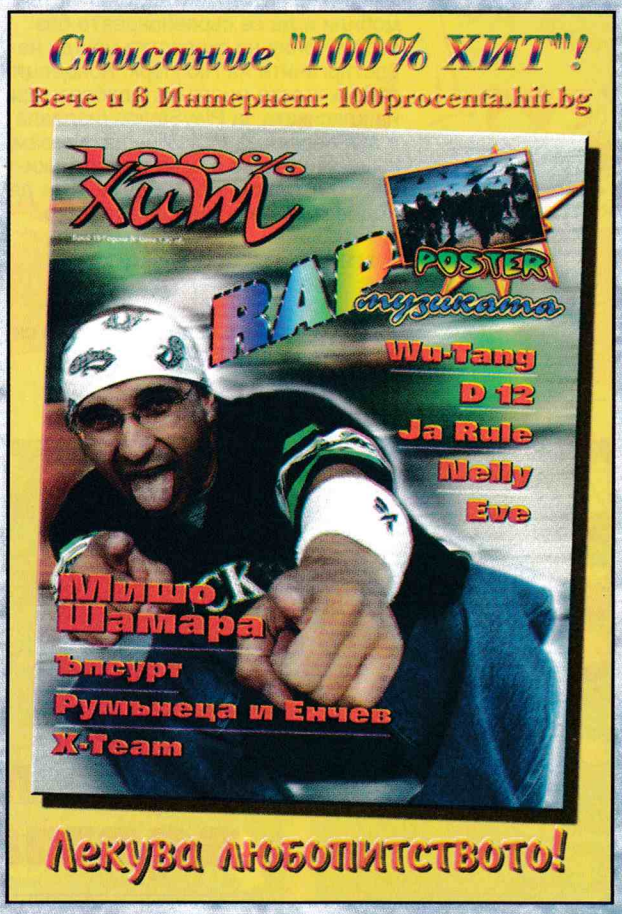
върляни по картата ресурси... Звучи познато, нали? За съжаление и тук се е проявил принципът "Какво да променим, за да не кажат, че сме го откраднали" – вместо производителите да се водят от "Какво да променим, за да стане по-интересно". Резултатът е, че картите определено отстъпват на картите от "Героите" – всичко е някак си разхвърляно и непрегледно; неутралните monsters са дребни и често трудно забележими.

Както вече споменах по-горе – не създавате войски, а си купувате магии и руни. Всеки герой може да има по 15 магии – които мога да бъдат различни или еднакви. За да се използват в битка обаче, всички магии (освен базовите), имат нужда и от руни; броят на руните всъщност показва колко пъти можете да използвате дадена магия без "презареждане". Можете да разполагате максимално с по пет руни за магия – което означава, че героите ви трябва да се въртят около shop-овете за руни, в противен случай противникът ще ги хване съвсем неподготвени! Добавете към това и едно недомислие – всеки герой може да се придвижва на съвсем кратко разстояние и само "веднъж" на ход (като стигнете до нещо – например магазин за руни или магии, ви свършва и ходът, независимо че магазинът може да е бил в съседното квадратче). Освен това не можете да придвижвате героите си по време на вашия ход – можете единствено да им укажете къде да отиват и те се придвижват СЛЕД като натиснете бутона "End of turn".

Сега идваме и до основното в играта – битките! Когато героят ви стигне до противников герой или до неутрален monster, влизат в действие правилата от Magic: The Gathering. Двамата противници се озовават на малка добре изобразена арена и започват поред да cast-ват магии и да се атакуват – но САМО посредством магиите! Принципно тези магии са три типа – същества, sorceries и enchantments. Същества изпълняват ролята на войниците от HMM – с тази разлика, че те се стремят да атакуват директно противниковия герой. Разбира се, противниковият герой не стои безучастен – той също обикновено разполага с някакви същества и се опитва да блокира нападателите. Ако някой от нападателите остане неблокиран, то той отнема hit-points вече направо от героя – и така докато един от двамата противници остане с нула hit-points и загуби сражението. Другият тип магии са enchantments – това са магии, които обикновено са с дълготрайно действие и най-често подсилват или отслабват някои от същества или героите; а третият тип магии – sorceries са с еднократно действие – с подобна магия можете директно да "ударите" противниковия герой или пък да унищожите едно или дори повече от същества му.

Вероятно помните, че всеки герой има само по петнадесет магии – кои от тях обаче ще са използваеми по време на битка зависи от два фактора. Първият от тях е случайността – именно случайността определя кои точно от магиите ще бъдат налични във всеки рунд. Освен това всяка магия има нужда и от мана. Е, за да се различава от Magic: The Gathering, вместо мана се използва терминът "ether", но това не променя същността на нещата. В началото на битката всеки герой има само по една мана и с всеки рунд те се увеличават. С колко точно се увеличават зависи от нивото на героя и от евентуалното наличие на някакви специални skills (при качване на ниво героите придобиват и някакви допълнителни skills, които са на три степени – колко изненадващо, нали). Освен това някои от магиите сами по себе си са източници на мана – например една от базовите магии на Зелените е "Ether drop" – тази магия струва една мана, а "връща" две. Така с нейна помощ героят ви може още в първия рунд (примерно) да вкара същество, което изисква две мани. Сложно ли звучи? Всъщност не е – оставете компютъра на "автопилот" и го наблюдавайте няколко битки. Скоро ще установите, че зад привидната сложност се крият едни и същи "заучени" комбинации, които се прилагат рунд след рунд, битка след битка, мисия след мисия... Няма нищо общо с невероятната сложност и комплексност на истинската Magic: The Gathering и по тази причина коментарите по геймърските форуми не бяха особено ласкателни.

По време на битките се проявява и най-голямото достойнство на играта – буквално НЕВЕРОЯТНИТЕ анимации на различните същества! Трудно е да се опише какво ще видите на мониторите си – гледката наистина е рядко срещана! Дори само тези анимации ще бъдат достатъчни, за да задържат интереса ви за известно време – но за съжаление само за "известно" време – след което ще установите, че вече сте видели всичко по няколко пъти и най-вероятно ще изключите всички възможни опции, за да губите по-малко време...



NY Race

NEW YORK

Гонки във футуристичен Ню Йорк

■ Kalisto/Wanadoo ■ www.kalisto.com ■ P2 300 MHz, 128 MB RAM, 3D Video ■ Racing ■ 1 CD

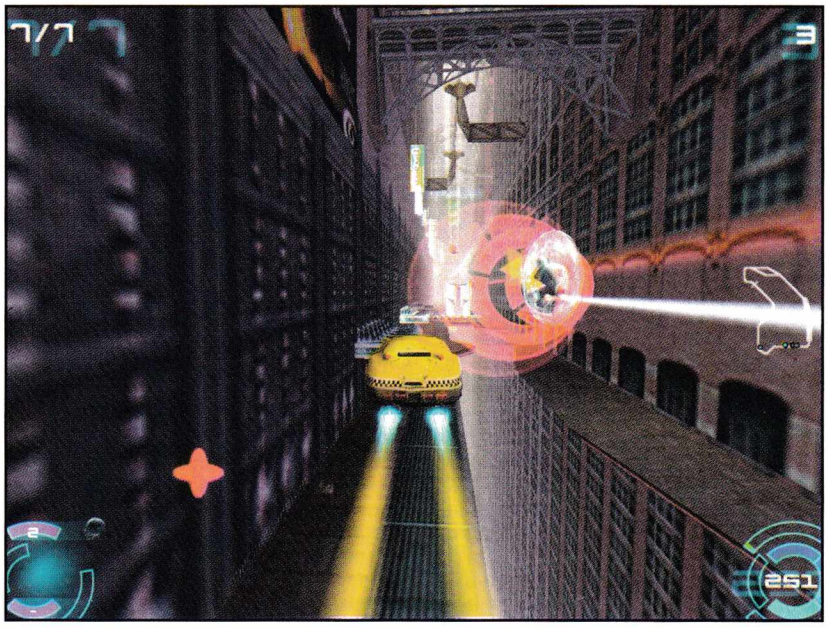
"Вдъхновена от Петият елемент" – този надпис може да бъде видян точно под заглавието на играта на кутията и, вероятно, това е първият рекламен надпис на игра, обикновен и отговарящ на истината. Въпреки очевидните заемки от филма на Люк Бесон, NY Race в никакъв случай не следва да се приема като игра по кинохит.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

В NY Race ще можете да се включите във фантастично състезание с антигравитационни автомобили и да се съревновавате без ограничения на скоростта между небостъргачите на Ню Йорк. Концепцията на играта много наподобява тази на класиката за PlayStation (излязла и във версия за PC) Wipeout. Казвам го не защото не е ясно от картинките или предходните ми думи, а за да подчертая, че NY Race като цяло

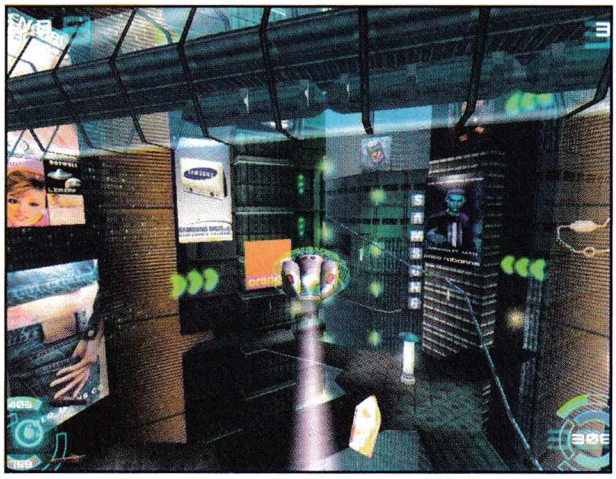
няма нищо общо с "Петият елемент"

Запознатите с въпросния филм си спомнят, че там Брус Уилис беше шофьор на летящо такси, което побърза да потроши из улиците, които представляваха празните пространства между високите сгради, губещи се в облаците – без ограничения от асфалт, пешеходни пътеки или светофари. Имаше нещо като немаркирани "нива", най-долното бе покрито с гъст смог и задръствания, а на по-горните се движиха бързите колички, наблюдавани строго от полицейски патрули.



Ефектите при използването на бонусите са съпоставими с красотите, предлагани от Re-Volt.

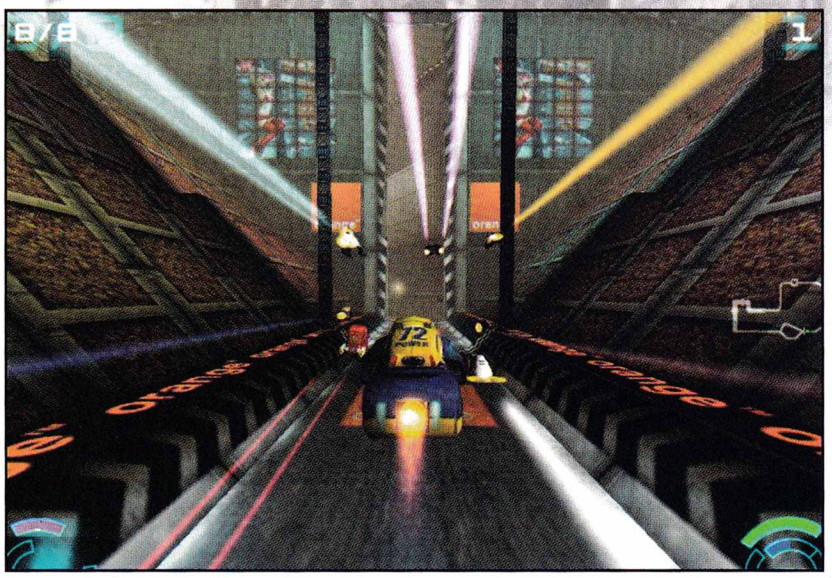
Шарените реклами разкрасяват фасадите на сивите сгради и внасят колорит в играта.



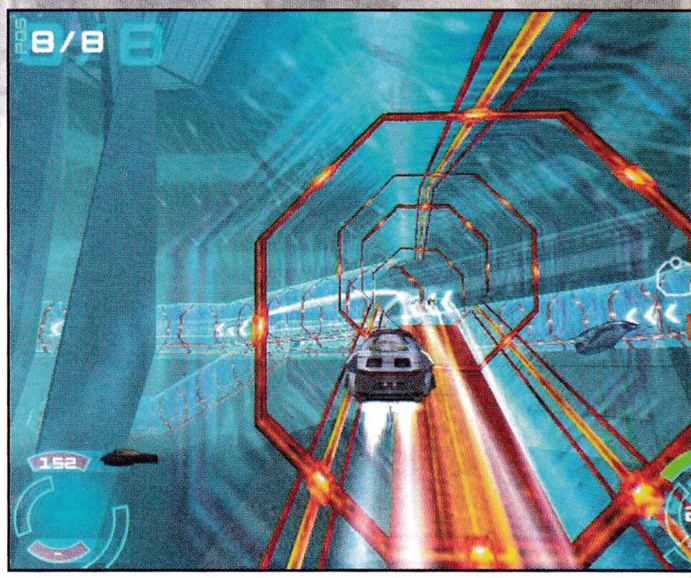
В общи линии тази е визията, на която е изградено странното рали в NY Race. В началото разполагате само с един автомобил, с който да се съревновавате. Няма да се изненадате, ако ви кажа, че той всъщност е такси, а предложеното име на пилота е Корбен – същото като на героя на Брус Уилис. Разбира се, можете да го промените на друго по ваш избор. С всяка следваща победа ще отключвате нова кола и тук е мястото да вметна, че общият им брой гони 25, без в това число да влизат скритите, които се активират с пароли и тези, които разработчиците възнамеряват да пускат периодично за сваляне от своя сайт.

Моля, спазвайте правилата за движение!

Обаче правила няма и можете да шофирате така, както душа ви иска, без да се притеснявате, че някой чичко с фуражка и светлоотразителна палка ще ви създава проблеми. Скоростите, които можете да развивате, са направо безумни и зависят единствено от спецификациите на бричките и архитектурата на пистите. Режимите на игра са четири – Career (трябва да се класирате в челната тройка, за да продължите), Single Race (състезание със седем опоненти на избрана по ваш избор писта), Time Trial (състезание с времето, нищо по-различно от други заглавия от жанра) и Keirin (последният на чекпойнтовете отпада, докато остане само един).



Преминаването покрай публиката обикновено се съпътства от бурни овации.



Един миг невнимание – цял живот яд, че сте се разсеяли с този делфин.

Пистите са великолепни

Някъде четох, че авторите били пресъздали сцени от филма в нива от играта, което може да е вярно за елементи от дадена писта, но не за целите, камо ли всичките. Просто във филма няма толкова дълги маршрути, а и някои от нивата определено не съм ги виждал на големия екран. Това обаче е без значение. Важното е, че дизайнерите са се потрудили да направят всичко невероятно красиво и при това умно. Личи си, че е имало безсънни нощи на тестване къде да се сложи дадено препятствие или бонус. Светлините на града, прелитащите автомобили на долни и горни нива, подвижните платформи и странни тунели ще ви допаднат без съмнение.

Бонусите

или т.нар. pick-ups ще намирате в светещи жълти кристали по трасето. Те ще ви дават ускорители, оръжия или щитове, с които да си проправите пътя към първото място. Навярно си е мой проблем, че не обичам игри с много бутони за управление, но допълнителният за активиране на бонуса определено си струва. Тази част от racing-игрите винаги ми е допадала и в случая е срълно реализирана. Многото бутони всъщност идват от двата за "плъзгане" наляво и надясно, без които трудно бихте взели острите завои в по-трудните писти или за избягване на атака от страна на друг състезател. Ако играете с джойпад с повечко бутони, този проблем отпада и контролът над колата е като песен.

Звуковото оформление определено можеше да е по-добро. Музиката на места е монотонна и не пасва на интензитета на действията. Може би щеше да е по-удачно, ако създателите се бяха спрели на бясно техно или други бързи ритми. Автомобилите са сравнително безшумни и като звукови ефекти ще чувате предимно публиката, където я има, и шумовете от подвижните обекти на самите писти.

Общото ми впечатление за NY Race е повече от положително. Играта е много стабилна и красива, а геймплеят е напълно съпоставим с този на доказали се хитове като Wipeout и Re-Volt. Може би авторите трябваше да се напънат повечко за направата на по-интересен Career Mode и запомнящ се саундтрак, но и наличното е напълно достатъчно, за да се понрави на любителите на фантастичните ралита.

Графика	9
Звук	8
Геймплей	9
Общо	9

Headoff Gaming Club
PC Mania Club
fun.club
Cyber Zone
Axel
Allien's club
Gigs Clan
Катания 99
Hangar 18
Spider Net
ElmetNet
Маската Z
The X-Files
Inferno
Южен кръст

Ново издание на екстравагантното ТВ шоу

MegaRace 3

■ Dreamcatcher ■ megarace3.cryogame.com ■ P2 400, 64 RAM, DirectX 8, 3D Video ■ Racing ■ 1 CD

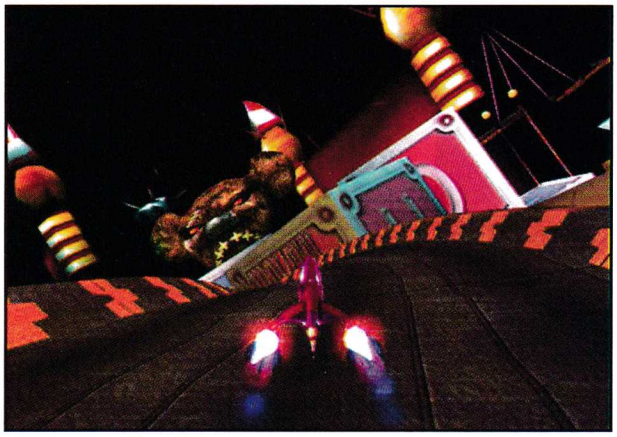
Преди 5-6 години, когато CD-ROM устройствата тепърва навлизаха в света на домашните компютри и се считаха за екзотика, се появиха две игри, които с буквално за месеци накараха геймърите да се сдобият с безбожно скъпите тогава уреди. Едната игра се наричаше Rebel Assault на LucasArts, а втората беше MegaRace на Cryo. Сега французите вече под новата си търговска марка Dreamcatcher пуснаха третото издание на своето легендарно екшън рали.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Графика	7
Звук	7
Геймплей	7
Общо	7

Нека обаче за малко да се върнем назад във времето към първото издание на MegaRace. Тогава Cryo безспорно избиха рибата с умелата комбинация между добре направени видеоклипове, в които водещият Ланс Бойл представяше пистите и опонентите, и невероятна за времето си 3D-графика, която се състоеше от предварително рендерирани писти. Няколко години по-късно на пазара се появи и продължението MegaRace 2, което пак беше невиждана красота, но вече страдаше от типичния "Синдром на Cryo" – чудна графика, но почти никакъв смислен геймплей.

Трябва честно да си призная, че предварителните ми очаквания към MegaRace 3 не бяха особено високи. От една страна, в наши дни е доста трудно да направиш нещо невиждано като зрелище, а от друга, дори новото име Dreamcatcher не може изцяло да прикрие многобройните стари прегрешения на Cryo спрямо геймърите.



Изненадата обаче е факт. MegaRace 3 е станала една доста приятна игра, която със сигурност ще привлече не само старите фенове на поредицата като мен, но ще запали и неизкушените от ретро-страсти геймъри. Ако спадате към втората група, е добре да ви запозная и с това за какво става дума в играта.

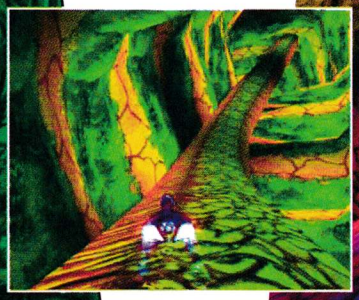
Вие сте кандидат в популярното ТВ шоу MegaRace на канала VWBT с водещ

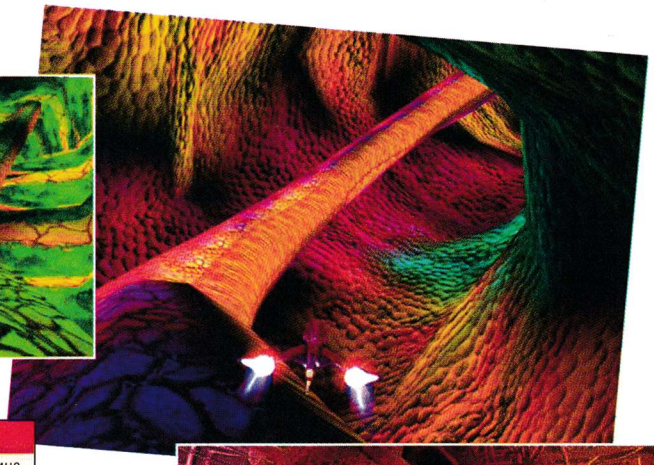
ексцентрика Ланс Бойл

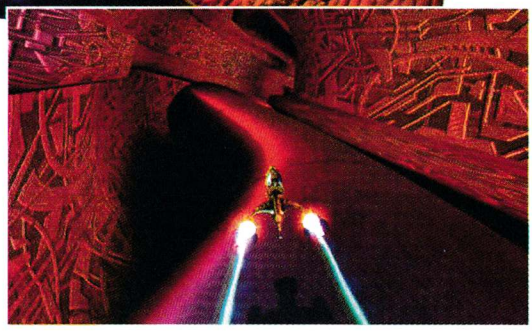
Той е и голямата атракция в играта. Преди всяко състезание ви очаква дълъг видеоклип, в който Ланс надълго и нашироко ви обяснява как нямате никакви шансове на поредната писта и как съперниците и околната среда ще ви разкажат играта. Това, разбира се, не трябва да ви притеснява особено, защото вие все пак

участвате, именно за да преодолеете предизвикателствата и да спечелите големите награди, които се предлагат на успешните състезатели.

След като се запознаете с водещия и неговия, меко казано, ексцентричен стил на поведение, ви очакват самите предизвикателства на шоуто. Първоначално трябва да добиете правото въобще да участвате. Това става, като минете трите тренировъчни мисии, които се явяват и нещо като Tutorial. В тях ще се запознаете и с новата система за управление. Тя на практика освен контрол върху движението на вашия спийдер включва и използване на три вида бонуси. Първите са атакуващи и най-общо се състоят в изстрелването на най-различни оръжия по вашите опоненти. Освен това можете да активирате за кратко време енергийни щи-







тове, за да се предпазите от

отмъщението на другите кандидати за слава

или пък да активирате за кратко време турбото на вашия двигател. Всичко това става с помощта на общо четири бутона и едва ли ще затрудни някого. След като преминете през тази част, ви очакват двата режима на солова игра. Първият е Arcade и ви предлага възможност на премерите сили на различни трасета, докато вторият се нарича Catastrophe и е доста оригинален като замисъл. Целта в него е да спасите планетата от най-различни природни бедствия, които, както можете да се досетите, са инсценирани от продуцентите на шоуто. След успешното изпълнение на съответните мисии получавате освен дежурните похвали от Ланс Бойл и достъп до нови спийдери, както и най-различни ъпгрейди за вашето возило. Самите трасета са не по-малко ексцентрични от водещия на предаването. В повечето случаи става дума за органични писти, на които ви очакват гигантски човекоядни растения, смъртоносни насекоми и какви ли не още изненади. Като цяло оформлението на трасетата действително е оригинално и със сигурност ще преживеете доста приятни и неприятни изненади, докато станете майстори.

Като графика и звук MegaRace 3 не разочарова, но и не впечатлява с нищо невиждано. Получава се нещо като синдрома на Star Wars Episode 1, който чисто и просто нямаше как да повтори сензацията на старите филми във визуално отношение, защото конкуренцията междувременно разполага с не по-лоши специални ефекти. За съжаление времената, когато първата част беше неповторима наслада за окото, са безвъзвратно отминали и сега продължението е просто една от многото прилично изглеждащи игри. Единствената по-сериозна атракция продължава да е присъствието на водещия Ланс Бойл, който е станал съвсем ексцентричен и често ще успее да ви разсмее със своите забележки по ваш адрес.

Така MegaRace 3 със сигурност ще се хареса на всички стари фенове на поредицата. Дали само силното присъствие на Ланс Бойл и оригиналната концепция на пистите ще успеят да спечелят широката публика за новата творба на Dreamcatcher, е тема на друг разговор.

ШОУТО MEGARACE

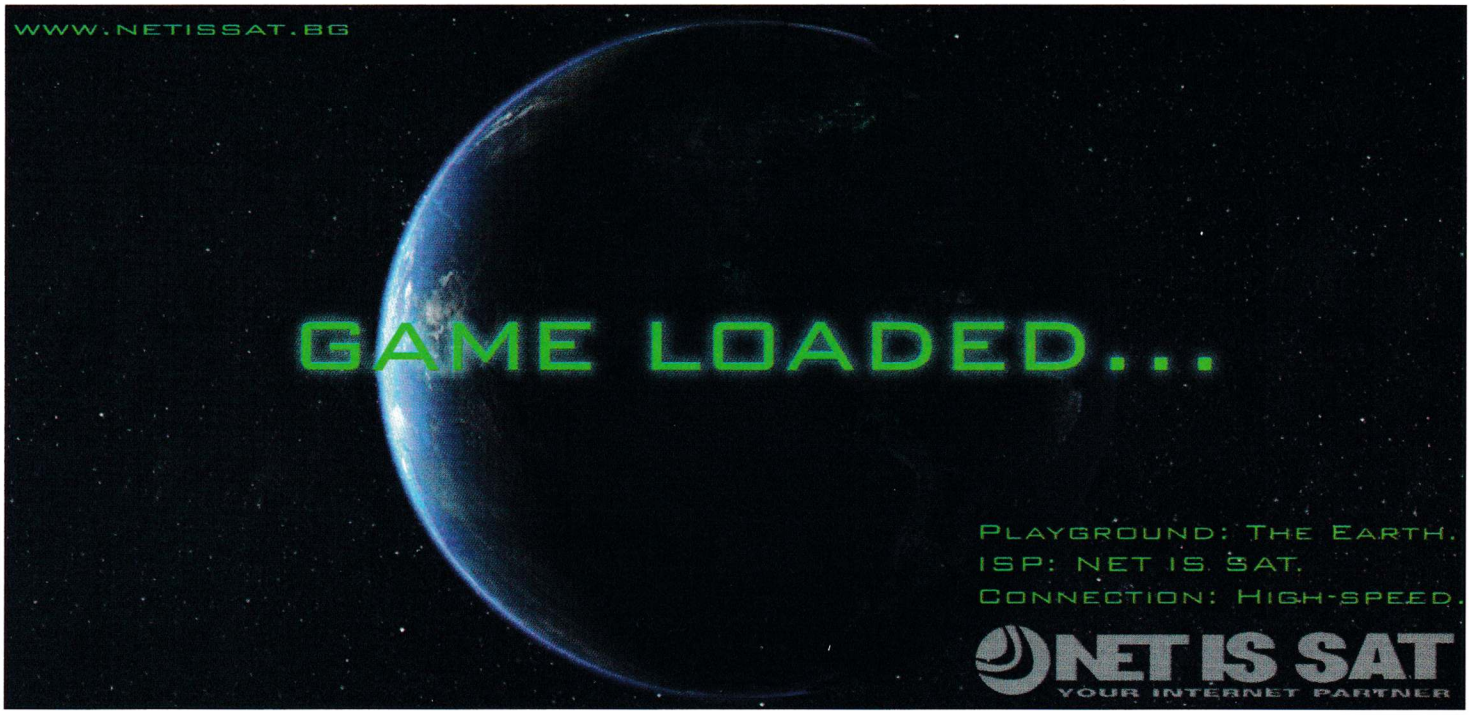
■ Голямата атракция на поредицата MegaRace винаги е била в това, че самата игра е представена като телевизионно предаване. Според сюжета MegaRace със своя водещ Ланс Бойл е най-гледаното шоу на футуристичния тв канал VWBT. Именно силното присъствие на водещия отличава тази игра от десетките подобни екшън ралита, които непрекъснато наводняват пазара. Друга любопитна подробност е, че самото шоу MegaRace в действителност е компютърна симулация. С други думи - убийствата според сценария не се случват в реалния свят, а само във виртулната действителност на предаването. Това вероятно е направено с цел да се избегне забраната на играта в Германия и няколко други държави, които реагират много остро на всякакви кръвопролития в компютърните игри.

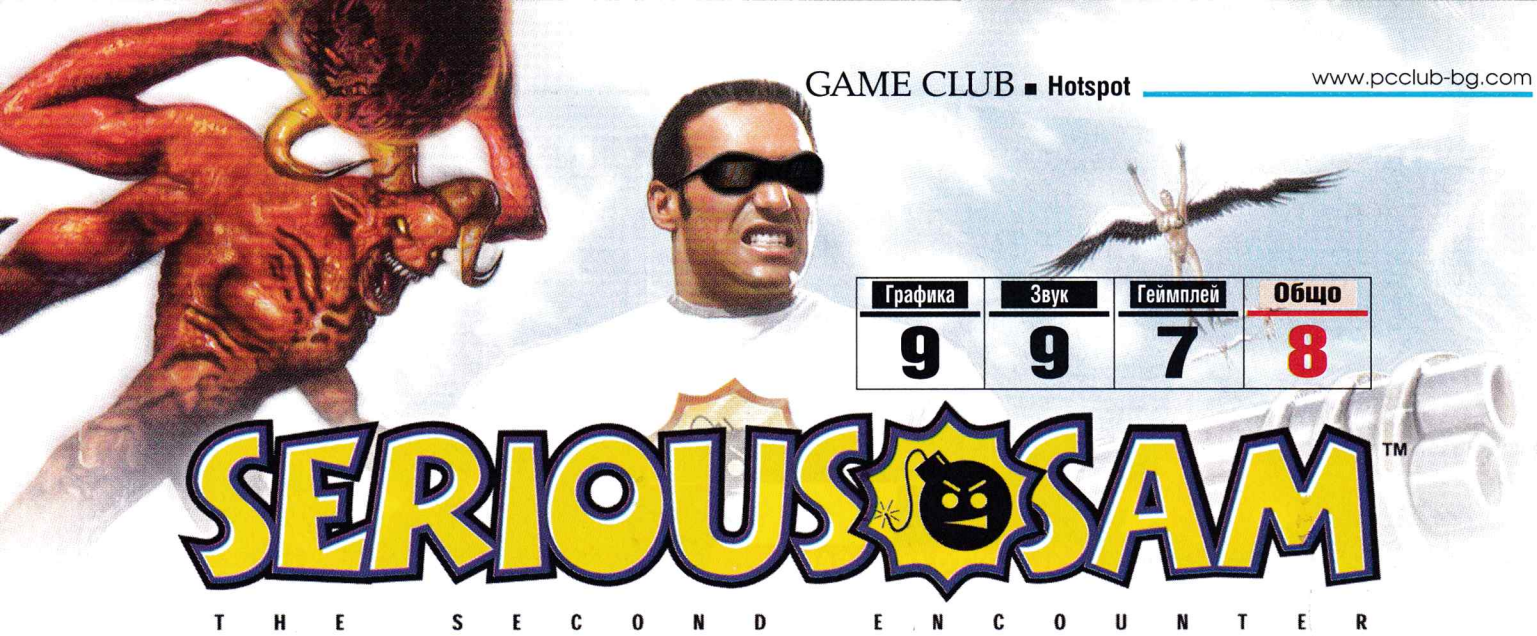
Плюсове:

- Ланс Бойл е култ.
- Екзотични писти.
- Разнообразни бонуси.
- Ниска цена.

Минуси:

- Третата част вече не е чак толкова сензационна.





Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	9	7	8

SERIOUS SAM™

THE SECOND ENCOUNTER

Бързата кучка слепи ги ражда. Е, не съвсем...

■ Croteam/Take 2 Interactive ■ www.serioussam.com ■ P2 500MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Action ■ 1 CD

За разлика от тревата, particle-ефектите като сняг и експлозии са доста добре реализирани.

"Зюмбюлът" разполага с двойка доста мощни оръжия. Пазете се от него.

Влечугоподобният Демон е едно от по-опасните допълнения в армията на Ментал.

Serious Sam 2 не успя да излезе през 2001 и така да се бори със своя предшественик The First Encounter за първото място на екшън игрите, но благодарение на г-н Адмир Елезович от Croteam и симпатягите от Take 2 International се снабдихме с ревю копие и вече имаме добра представа дали това продължение има шансове да се пребори за същия приз през 2002.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Ако трябва да бъда кратък, бих казал почти категорично "да", но, за да бъда изчерпателен и да ви запозная с всичко около новата серия, ще добавя, "но не съвсем".

Историята е пряко продължение на финала на предходната серия.

Сам "Сериозния" Стоун пътува с космическия кораб, който задигна от Египет, към върховния си враг Ментал, но съдбата му си прави лоша шега, когато го запраща в планините на Южна Америка, където се разбива и...

Плюсове:
- Почти перфектна графика
- Разнообразни нива
- Екшън на кило
- Повече персонажи
- Повече оръжия
- Power-ups

Минуси:
- Не особено добри треви и дървета
- Никакъв изкуствен интелект

попада сред пълчища от любимите си инопланетяни,

които прави на пух и прах, използвайки своите познати от предишната серия стандартни и неконвенционални оръжия. Към старите пушкала, сред които са станалата пословична за Serious Sam голяма картечница и оригиналния на вид Rocket Launcher, са прибавени три допълнения. Започвам с горелката, която определено успя да ме впечатли найсилно, не само заради грандиозните визуални ефекти при нейната употреба, а и заради това, че реално няма аналог сред останалите попълнения в арсенала. Благодарение на нея можете точно, бързо, ефективно и от значително разстояние да се отървете от пълчищата атакуващи ви гадове за броени секунди, при това накуп. Не съвсем по същия начин стоят нещата при снайпера – другата новост във втората серия. Той несъмнено е ефикасен, но ликвидира максимум по един опонент за изстрел, което го прави неизползваем при сцени, в които ви атакува цяла армия. Изключение правят случаите, когато сте на голяма дистанция. Тогава имате шанс да свалите повече глави преди тумбите да са ви погълнали с цялата си мощ. Интересна, но за съжаление нищо повече от това, е резачката, с която, като се развъртите, посичате наляво и надясно, но за това ви е нужен съвсем близък контакт с враговете, какъвто не по всяко време можете да си позволите. Смея да твърдя, че резачката е почти безполезна (може би затова попадате на нея от самото начало) и на нейно място мо-

жеше да бъде вкарано друго оръжие, което да служи за нещо повече от крайна резерва, ако ви свършат муниците на останалите. Все пак, ако си падате по леенето на реки от кръв точно пред очите ви, може би няма да негодувате.

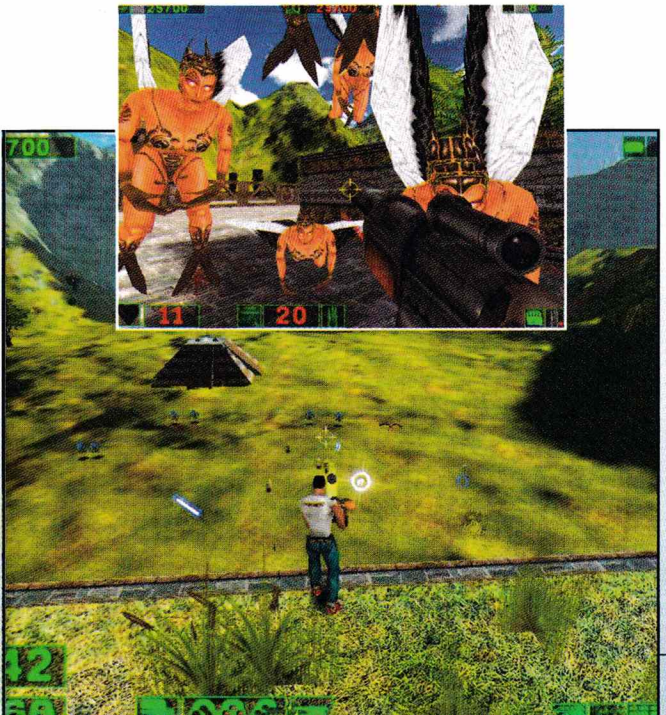
Първо стреляй, после питай!

Напълно в стила на първата серия и тук на всяка крачка ви дебнат опасни врагове. Отново елементът на изследване на нивата и интеракция с неутрални или положителни персонажи напълно отсъства, което отличи това заглавие от останалите в жанра. Геймплеят е съсредоточен единствено и само върху набиране на бутона за стрелба, което не се понрави на много критици и геймъри, но това положение е запазено в The Second Encounter и като цяло лошо няма, обаче все пак разработчиците трябваше да обърнат внимание на изкуствения интелект на противниците. Повечето от тях са известни, добавени са седем нови типажа, които са не по-малко безмозъчни от познатите ни, а това вече е лошо. В общи линии акълът им стига колкото да се крият в тъмните кюшета и да ви нападат, когато ги приближите, или чисто и просто да връхлитат връз вас в права линия. Тази система вършеше работа в The First Encounter, но вярвам, че още тогава се изчерпа, тъй като в един момент стрелбата по стотици индивиди в затворена арена се превръщаше в пълна досада. Няма да описвам новите врагове, вече го направих в превюто от брой 14, а и няма какво толкова да се каже за тях, тъй като с изключение на уникалните им външни особености и въоръжение, нямат никакви специфични характеристики. Жалко, защото този недостатък от играта разваля всичко хубаво от останалото. Недостатъците са замазани с кръпки. Croteam вероятно са си взели някакви бележки от критиците, защото са поразнообразили геймплея, като са вкарали различни power-ups. Това са Serious Damage, Serious Speed, Invulnerability и Invinsibility, които съответно засилват мощта на стрелбата ви, дават скоростно придвижване, правят ви неуязвим и последният ви прави невидим за протежетата на Mental. Всички те са малко или много приятни допълнения с изключение на Serious Speed, при който станах разноглед. Картината на екрана се движеше така, че направо ми се зави свят, но по-неприятното е, че прицелването става бая по-трудно.

Гадовете атакуват до последно, дори когато са обхванати в пламъци.

Проблясъците на водата по стените са по-красиви от която и да е друга игра в жанра.

Всичко, което направи Serious Sam популярен, се завръща – десетки гадини накуп и интересни оръжия.



Снайперът е добро оръжие, но, ох, трябва да го използвате по-навреме и от разстояние.

За нивата и определени компоненти от тях

На тема дизайн на нива и рисуване на текстури художниците заслужават пълна десятка. Край с пустинните пейзажи и еднообразните египетски мотиви! Дванайсетте нива са разделени на, образно казано, три категории. Преди да седна да пиша статията, стигнах до началото на третата третина, което не ми позволи да видя дали има някакви изненади за финала на играта, но това, на което станах свидетел, е повече от задоволително. Подовете на затворените помещения отразяват стените, а самите те пък са изрисувани по уникален за епохата и мястото начин. Това, заради което не ми даде сърце да дам перфектна оценка, са двумерните спрайтове. Тревата стои някак неестествено бодната за земята, а короните на дърветата са дори леко грозновати. Странното е, че това не важи за другите двумерни обекти, обхващащи particle ефектите като експлозии и валящия сняг, които са си направо красивички.

Въпреки че все още не съм стигнал до края, съм на финалната права и мога да заявя, че играта е почти толкова дълга, колкото и първата серия. За удължаване на живота на The Second Encounter е вграден станалият популярен Serious Warped Deathmatch, а ако не си падате по този тип мрежова игра, можете да опитате кооперативния single player.

Крайната ми оценка е близо до перфектната, но в стремежа си да бъдат свръхпродуктивни Croteam са пренебрегнали малките детайли, което отдалечава нещата от пълната десятка, но и наличното е повече от достатъчно, за да зарадва почитателите на първата серия. SAM IS BACK! Приемете го такъв, какъвто е...

Не си мислете, че тук, на високото, сте защитени. Враговете ви могат да насочват атаката си във всяка посока.

S.W.I.N.E

Прасета шваби и зайци франсета в битка за повече моркови

■ Fishtank Interactive ■ www.swine-online.com ■ PII 466MHz, 96 MB RAM, 3D Video ■ RTS ■ 2 CD

"Защо на земята има популации, притежаващи повече моркови от нас? Защо земите на Зайците са по-обширни и плодородни от нашите? Кой им дава това право, питам аз? И сънят ми не може да бъде спокоен, докато знам, че милиони Прасета страдат, и си скъсват шкембетата от работа във фабриките. Сега идва време ние да се погрижим да сложим край на тази несправедливост. След като освободим земите на Зайците, ще имаме повече полета с моркови и царевица и други полезни неща за ядене...."

Свободен превод от речта на лидера Железния Зъб, произнесена в навечерието на войната на 1 август.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Няма никаква грешка. В S.W.I.N.E. Прасетата водят безмилостна война срещу Зайците. На практика горната реч е изпълнена така, че ако не слушате текста, ще помислите, че ви говори не Iron Tusk, а самият Хитлер. По-нататък в сблъсъците си със свинската култура и изказ ще забележите приликата с нацизма макар и в доста смекчен и забавен вариант. А и не може да бъде другояче, когато цялата война се води за повече... моркови!

Е, не само моркови, но това като че ли е основният ресурс, необходим за оцеляване. И след като от устите на свинчовците се лее реч с немско звучене, зайците пък олицетворяват

Графика	9
Звук	9
Геймплей	7
Общо	8

най-слабата от всички армии през Втората световна – френската

Съвсем в реда на нещата е за тях да бъдат прегазени за цифром и словом 2 седмици. Още по-забавно става, когато не успяват да събудят своя командир и решават да действат без него, при което се случва нещо невероятно – операцията успява! При тази новина току-що събудилият се генерал е бесен. Как могат да си позволяват такива волности!? Недопустимо! Може да се каже, че историята става все по-комична с всяка следваща мисия. Всичко е направено с прекрасно чувство за хумор. Озвучаването има най-голям принос за забавлението. Щом веднъж чуете заешките реплики, просто няма да искате да оставите играта докато не се запознаете с всички единици. Благодарение на S.W.I.N.E. дори успях за известно време да загубя отвращението си към френския. Особено смешно звучат заканите за реализиране на хамбургер със свински части и други подобни злобни закачки от страна на зайците. За мен поставянето на френски акцент в устите на гризачите е гениално поради естествената склонност на този вид да фъфли – два от зъбите са издадени напред. Ако зайците можеха да говорят, не се съмнявам, че биха звучали точно както в играта. Прасетата пък разполагат със свой арсенал от обиди и закани, които обаче звучат малко по-грубовато и застрашително. Затова силно спомагат и немските ругатни, както и военната доктрина, при която си предполага, че са обучени грухчовците. Всичко звучи толкова на място, и като се прибавят анимацийките на войниците, докато ви говорят, може да си умрете от кеф, без да правите нищо друго освен да кликате върху тях.

Относно филмчетата, такива има след абсолютно всяка мисия, но още по-хубавото е, че те са в AVI формат и ще можете да ги си гледате по всяко време. Маниакалната комичност е силно застъпена и в тях и по този показател бих сравнил играта със Z, която имаше същото очарователно и забавно излъчване.

Откъм геймплей S.W.I.N.E. не предлага почти никакви новости. Единиците са предимно машини – танкове, бронирани коли, артилерия и т.н. Пехота липсва изцяло и мисля, че това е голям пропуск, с оглед на това колко забавно биха изглеждали милитаристичните зайци и прасета. Двата враждуващи вида имат практически еднакви като функции единици и единственото, което ги отличава, е външността. Тук съм длъжен да кажа, че бойните машини изглеждат просто прекрасно. Въпреки патешкото жълто, в което са боядисани заешките танкове, те въобще не изглеждат глупаво и си личи, че имат нещо общо с реалните френс-

Още едно прасе стана на опушена сланина.

Игра на котка и мишка... или по-скоро на прасета и зайци...

Командирът вижда най-далеч от всички.

Щом се стъмни, войските грейват.

Лудо прасе артилерист.

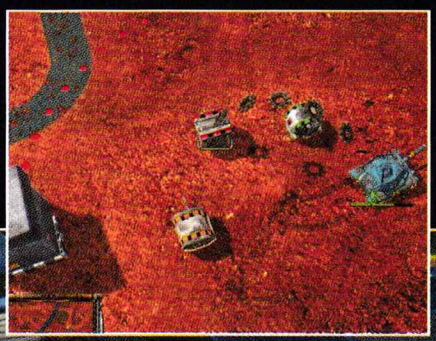
ки модели. Същото важи и за свинските единици, чийто дизайн се базира на конструкцията на немските танкове, а цветът им е доста по-подобаващ – тъмно сиво-синьо.

Голяма част от войските имат специални способности

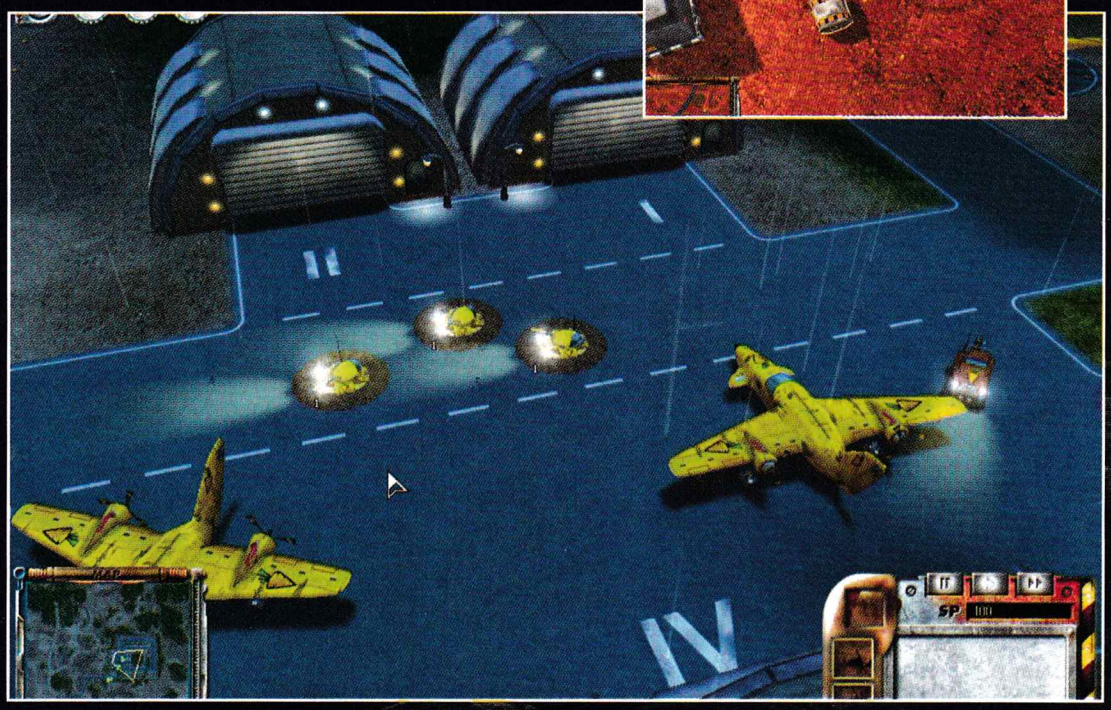
Например танковете могат да се вкопават, което повишава значително защитата им. Трупането на опит става с всеки успешен изстрел. При достигане на определен брой точки, които са различни за различните видове войски, единицата качва ниво, при което се увеличават най-ключовите показатели – жизненост, щети и други такива. Хубавото е, че можете да разберете кое ниво е единицата по външността ѝ. С всяко ниво се появяват разни черти по дулата и други части и правят машината да изглежда къде по-заплашително от новобранците. Освен опита има и други начини да направите армията си по унищожителна. Предвидени са най-различни ъпгрейди, за броня, обхват, повече муниции и още много други според вида на единицата. Като средство за повдигане на бойния дух се използва сокът от моркови, благодарение на който войските ви винаги са в добро настроение. Мините играят ключова роля във военните действия и за да се справите с тях, ще трябва да снабдите единиците с устройства за откриването им. Ако пък искате да направите някой район непроходим за врага, можете да го сторите със съответната машина – Mine Layer. По-горе споменах муниции, а те никак не са неограничени, като същото важи за горивото. Ще можете да се снабдявате с тези ключови материали от специални вагончета, които за съжаление са неподвижни. Ако искате да ги придвижите, ще трябва да ги прикачите към специален товарен камион. Друга единица с по-особени функции е командният автомобил. На практика той не притежава никакво оръжие и е доста уязвим. Предимствата му обаче се крият в огромния обсег на виждане и способността да привиква въздушни подкрепления. Последното обаче става на цената на стратегически точки, които ви се дават след всяка успешна мисия и благодарение на които можете да увеличавате армията си, както и да правите всякакви други видове подсилвания.

Обобщено, играта е стандартно RTS с необикновен външен вид и озвучаване. Почти сигурно е, че в идеята за враждуващите зайци и прасета има още много хляб. Кой знае, може да се появи и продължение в което да участват дори по-интересни видове, да речем... хипопотами? На финала ще ви дам и един съвет – изгледайте финалните надписи (credits).

Поправянето на повредени машини е в типичния забавен стил.



Вкопаните танкове очакват врага.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
4	6	5	4

Игра, която ще ви накара да преосмислите геймърския си живот

GUILTY GEAR X

■ Arc System Works/Virgin ■ www.virgin.co.uk ■ P2 200 MHz, 32 MB RAM, нерви и афинитет към кич ■ Fighting ■ 1 CD

С дълбоко прискърбие заявявам, че това е последната компютърна тупалка, за която пиша в което и да е издание. Годините, прекарани в битки с реалността, изразена в тотална липса на читави заглавия от този жанр, ме умори. Няма надежда, оставям тази истина да се забие в сърцето ми. Предавам се и емигрирам в света на конзолите.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Какво ми се е случило, ще се запитате, че вдигам ръце и подвивам опашка. Случи ми се Guilty Gear X. Преди нея пък ме сполетяха Heartbreakers, Tournament of Warriors, Tekken 3 и какви ли не извращения на тема как се прави евтин, нескопосан и напълно безсмислен закъснял порт от залежала конзолна тупалка за PC. Не мога повече да се надявам – дори специално правената за компютър One Must Fall: Battlegrounds се очертава да е напълно безперспективна и с липса на иновациите, които конзолчиците познават от години.

Преди да продължа със сърцераздирателната си тирада ще ви нахвърлям жестокостта, с която ме засипа Guilty Gear X. Някъде там – далече на изток, а по-късно и плъзнала на запад, се шири манията по anime-то. Правят се филмчета, игри с този специфичен японски стил на творчество, но нищо от тази мания не може да ме докосне. Грозновато то рисуване на героите е най-малкият проблем в случая. В GGX ще се натъкнете на пълно непознаване на основните принципи, на които се гради всяка 2D-тупалка. Например арените са толкова шарени, да не кажа кичозни, че на моменти персонаж и фон, при двумерните игри арените са си обикновени фонове, така се сливат, че ви е трудно да различите какво, къде и кога се случва. Специално 14-те бойци са правени без грам фантазия и няма да видите нищо ново, което да не е присъствало в други подобни заглавия. Хвалят се авторите, че били създали големи спрайтове и GGX била най-детайлната тупалка. Да се смееш ли, да плачеш ли? Да, спрайтовете са големи, ама това си е чист минус, защото виждате в детайли само грозотата.

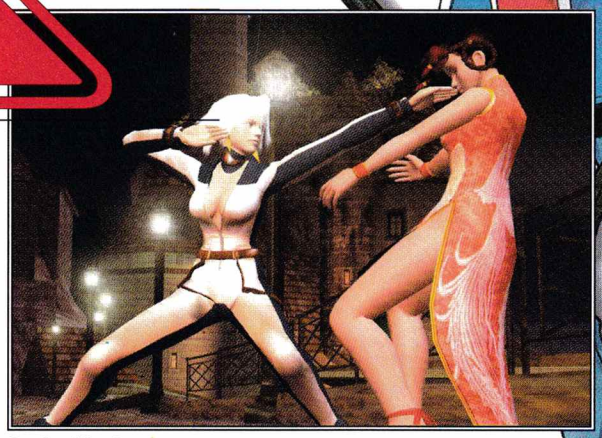
Сюжет няма и въобще нямам намерение да слушам оправдания, че не можело да има интересна история за биткаджийска игра. Всичко се гради на принципа за типажите, демек за юнака със синята коса, лошия с черното наметало, ученичката с късата поличка и т.н.

Типажите. Лошко в черно и русокоса ученичка с къса поличка. Някои неща просто никога не се променят.

Мъка, мъка-а-а-а-а...

Болка и ужас се смесват, когато обърнеш внимание на всичко това в движение. Насечени, нереалистични атаки, заглъхващ звук и музика с качество на midi отпреди 10 години.

Спирам тук и ви приканвам да се замислите. Струва ли си да седите "вързани" за една платформа като PC, заради плоски принципи и нараняващи ви предразсъдъци по отношение на конзолите? Надежда всяка тука оставете, че ще видите за компютър качествена транслация на красиви и смислени тупалки като Dead or Alive 3, Virtua Fighter 4 или Soul Calibur 2. Аз за себе си реших – ще си играя на стратегиите и пуцалките за PC, но игри от любимия си жанр fighting ще пускам само за някоя от конзолите от ново поколение. Не искам да правя реклама на Microsoft, но вече кътам парици за един Xbox, където на воля да ритам задници на DoA3, новата игра на Studio Gigante и Mortal Kombat 5. Според последни данни Midway окончателно са обърнали гръб на PC-то и ако изобщо има MK5 за PC, то той ще е закъснял порт от някоя от конзолните версии. Ха, наздраве!



Dead or Alive 3 – играта, която никога няма да видите на компютъра си. За сметка на това периодично ще ви хвърлят трохички като Guilty Gear X.

Не различавате нищо? Е, по изключение проблемът не е от нашата печатница.

Ако имате нерви да събирате енергия, ще можете да правите super-mega-ultra-turbo-атака.

THE SHADOW OF ZORRO

Проклятието на Cryo...

■ In Ultero ■ www.in-ultero.com ■ P2 400, 64 MB RAM, 150 MB HDD, 8 MB 3D Video ■ 3D екшън ■ 1 CD

Гадна история...

Стара игра за Зоро на Broderbund, която е сто пъти по-добра от сегашната.

Зоро! Маскираният отмъстител! Разбойник и рицар едновременно! Зоро! Само името му е достатъчно... Ох. Нека да бъдем по-откровени.

Веселин Жилов
sadnesstinker@lycos.com

Не съм фен на Зоро. Все пак... чувал съм го някъде това име?! Преди безмилостно да ме линчувате, трябва да отбележа, че в името на тази статия попълних пропуските в образованието си.

И така, доколкото успях да разбера от книжките и филмите, които "прегледах", Зоро не е Робин Худ (въпреки че е благороден крадец), нито Спайдермен (въпреки че като всеки супергерой държи на екстравагантния си идиотски костюм). Той не живее точно в Дивия Запад, макар да може да се прокара някаква аналогия.

Нашият човек обитава място, изтъкано от хаос и беззаконие, което само чака неговата въздаваща справедливост десница. Всъщност думичката "справедливост" е доста съмнителна. Обикновено не се връзвам на "романтиката" на подобни истории. В тях по принцип има трупове, а за справедливостта... не знам. Както и да е, стига съм мърморил. Да бъдем делови.

Какво можете да очаквате от това заглавие?

Играта е създадена от авторите на Evil Twin, за която Боян ви разказа преди месец-два, и за малко да ме направи фен на Зоро. За малко. Много ми е тъжно, че не успя.

Като концепция всичко е прекрасно. Зоро скача и се набира по платформички. Има си инвентар, в който събира полезни предмети. С някои хора си приказва, с други – не. Дуелира се с шпага, а мантията му ефектно се развява. Използва приспиващи бомбички. Понякога се промъква, а не залага на честния бой ("честен" бой ли? А честно ли е, че ме превъзхождат по сила и численост? Ама ха!). Бързам да разбия илюзиите ви: ако искате ефектни схватки, промъквания, естествено поведение (A.I.) на приятели, врагове и беззащитни цивилни, си играйте на Oni. Тази игра тук е преследвана от проклятието на разпространителя Cryo: чудесни идеи на хартия и безумно калпава реализация. Но за това малко по-нататък. Нека първо да ви разкажа

Историята

В града пристига нов капитан на градската стража. В негово лице бащата на Зоро разпознава виновника за масовата касапница в Сарагоса, на която той е бил свидетел. Първата ви задача в играта е да разберете дали подозренията на баща ви са основателни, т.е. има някакъв елемент на разследване. Колеги споменаха, че някой е дал смехотворното определение "criminal quest" за жанра на играта. Глупостите настрана, историята създава нужната атмосфера, от която това заглавие се нуждае. За съжаление то има нужда и от доста други неща.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	6	6

Гафовете

Спомням си, че Evil Twin беше прекрасна и отвратителна едновременно. Очевидно това е характерно за игрите на In Ultero.

Първият удар, който ще понесете, е шокиращото, безумно управление на играта и идиотската камера. Винаги съм мислел, че такива недостатъци все пак могат да бъдат пренебрегнати – досега. Второ – безумната система за бой. В играта няма убийства, а само зашеметяване, приспиване и т.н. Това не е никак лошо, но е реализирано по толкова дебилен и нелогичен начин, че успя да вбеси иначе спокойната ми натура. Сейв е възможен само на определени места (по-точно плакати "Wanted Zorro", които разписвате с буквата Z и така се сейвате). Това също е хубаво, но ето, че на трето място идват техническите бъгове и забиванията на машината, които съсипват всичко.

Zorro е дотолкова саката, че дори и вманиачени на тема 3D person action/adventure типове като мен не биха могли да я играят, независимо от добрите идеи, заложени в нея.

Какво ми остава, освен да "благодаря" на In Ultero за това, че забиха поредния нож в гърба на жанра.

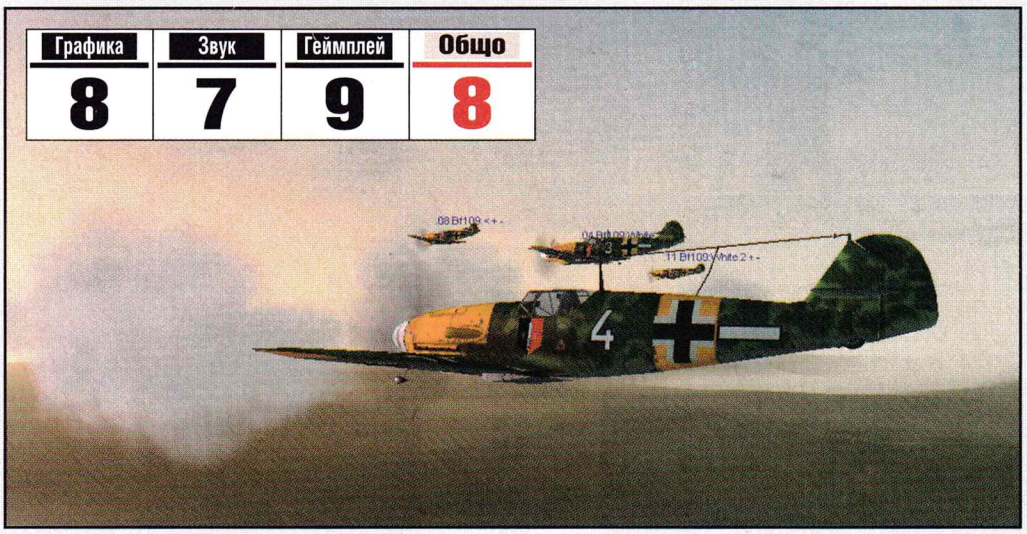
"Изумителната" система за бой.

IL-2 STURMOVIK

Една причина да харесвате симулаторите

■ C1: Maddox Games/ Ubi Soft ■ www.il2sturmovik.com
■ PIII 500, 128 RAM, 3D Video ■ Симулатор ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	9	8



Перфектен боен ред.

IL-2 е един от най-разрушителните щурмови бомбардировачи, действали през Втората световна война. Благодарение на необикновената си огнева мощ е способен при определени обстоятелства да действа и като изтребител. Тази мултифункционалност го прави универсален за всякакви бойни задачи и една от най-добрите машини летели по онова време.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Кое отличава IL-2 Sturmovik от обичайните боклуци, излизащи в жанра? На първо място фактът, че играта е насочена към много широка аудитория, т.е. би могла да се играе както от hardcore феновете на симулаторите, така и от не особено запалените пилоти, които искат просто да опитат. Опциите могат да се настройват от свръхреалистични, до по-прости, така че да позволят и на по-неопитните да се изявят. Както може да се очаква, повечето новобранци биха се затруднили още с излитането. За да усвоя този процес, ми бяха необходими почти 40 минути и доста строшени машини. Разбира се, кацането е много по-трудно за овладяване и изисква много повече тренировки. За тези, които не са запознати с управлението на самолетите от Втората световна война, е препоръчително първо да изгледат няколкото демонстрации с подробни обяснения кое как се прави, които предвидливо са включени в играта. По-нататък, ако ви е скучно по време на мисиите саморъчно да откарвате самолета си до екшъна, просто пускате автопилота и ускорявате времето. Щом стане напечено, можете веднага да превключите на ръчно управление и да свършите мръсната работа.

Що се отнася до реализма, той е достигнат в невероятна степен. Фактът, че в създаването на играта и после в нейното тестване са взели участие истински пилоти от войната, е достатъчно показателен. Освен абсолютно правдоподобното поведение на самолета ви има и някои допълнителни екстри, правещи атмосферата още по-автентична. Например ако засилите самолета си право надолу с максимална тяга, екранът започва да притъмнява, което отразява физическото състояние на пилота. В резултат на голямото ускорение му причернява и освен че си убива хиляди нервни клетки, има опасност да загуби съзнание. Истината е, че пилотите на небезизвестните "Щуки" Ju87 са използвали масово този прийом при бомбардировките, благодарение на което са поразявали целите с голяма точност.

Това, което истински ме изуми в IL-2 Sturmovik, е, че

играта има за цел да ви научи да пилотирате!

Ако наистина имате такива амбиции, просто трябва да прочетете наръчника, който е включен и в електронен вариант в pdf формат. В него е пълно с цитати от известни пилоти и подробни обяснения, засягащи изкуството на въздушния бой.

Един от най-големите недостатъци на повечето симулатори е претупаната графика. Това обаче не важи за IL-2 Sturmovik. В играта е пълно с всякакви модели на машини от Втората световна, които ще накарат много хора (включително и мен) да ги разглеждат с часове и да четат с удивление приложените статистики.

Накрая идва достоверността – аспектът, от който се вълнуват истински запалените по темата и хората, които държат да знаят, че събитията, пресъздавани от играта, наистина са се случили някога. Тук IL-2 Sturmovik също оправдава очакванията. И споменатите вече модели на танкове, и самолети са само каймакът на онова, което се крие навътре в сюжета, проследяващ историческите събития като се започне от юли 41-а, та чак до Берлин!

В заключение смея да заявя и без да съм експерт по симулаторите, че IL-2 Sturmovik е революция в жанра и поставя едно ново начало.

Най-неприятно е в ключовия момент да свършат мунициите.

На път за утринна бомбардировка.

Rally Trophy

Кой, по дяволите, беше Колин?

■ Bugbear Entertainment/Jo Wood ■ www.rallytrophy.com ■ PII-300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB 3D Video ■ Racing ■ 1 CD

Вече бях започнал да оставам с впечатлението, че в невероятно богатия и пъстър свят на компютърните ралита като че ли е измислено и направено всичко. С новата игра в своя каталог австрийската компания Jo Wood успя тотално да разбие това мое схващане...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Свръхреалистични симулации на Формула 1, вълнуващи ралита в стила на Colin McRae Rally, надбягвания със суперскъпи спортни автомобили в поредицата Need For Speed, екстремни Off-road изживявания, безбройни футуристични екшън-надпревари, състезания с картинги, камиони, и дори радиоуправляеми автомобилчета...

Не! Единствената игра, която може да се сравнява с оригиналния замисъл на създателите от Jo Wood, е вече позабравената Grand Prix Legends. И ако в нея действието се развиваше в първите години на състезанията от Формула 1, то Rally Trophy е ориентирана към 60-те и 70-те години на XX век, времето, в което автомобилните ралита набират популярност. По тази причина в играта няма да намерите най-новите състезателни модели на утвърдените производители, а ще се сблъскате с някои от класиките в автомобилостроенето. В списъка с автомобилите (общо 12 на брой) присъстват поостарелите, но изключителни като качества и със забележителен дизайн машини. Сред тях могат да се споменат скандинавските SAAB 96 V4 и Volvo Amazon, британският Morris Mini Cooper, италианските Lancia Stratos и Fiat 600 Abarth, легендарните Ford-ове Cortina, Escort MK1 RS2000 и други. Както при повечето заглавия от този тип, в началния етап на играта не всички са достъпни. Въпреки че колите са много назад в технологично отношение, безкрайно интересно и любопитно е изживяването да карате рали-автомобили на повече от тридесет години, които отдавна не се използват в реални състезания. В това отношение трябва да се признае, че хората от Jo Wood са свършили страхотна работа при виртуалното пресъздаване на ретро-возилата. Усещането при управлението на всеки един от моделите е строго индивидуално. За разлика от съвременните състезателни машини, които са пълни с електроника, подпомагаща контрола върху возилото, за да постигнете победа в Rally Trophy, е нужно

Моят Morris Mini Cooper може и да лети!

Най-лесно се взема преднина с добър старт.

Графика	8
Звук	9
Геймплей	9
Общо	9

истинско майсторство

Казано по друг начин, първото място изисква да отделите известно време за тренировки, в които да свикнете със специфичното поведение на колите. В тази връзка трябва да отбележа, че управлението с клавиатура е поносимо, но за да почувствате истинската тръпка от играта, би било добре да разполагате с Force-Feedback волан.

Пистите са 42 на брой, разположени в Русия, Швейцария, Кения, Финландия и Швеция, а играта е в два режима – аркаден и симулативен. Интересното в случая е, че управлението на автомобилите в аркадния вариант е сравнително трудно. Ако изберете втория, трябва да знаете, че той е истинско предизвикателство дори за маниаците на тема свръхреалистичен рейсинг. Rally Trophy разполага и с всички възможности за мултиплейър състезания. Стартовете протичат на фона на перфектно пресъздадените климатични условия, които допълнително затрудняват постигането на победа.

Звукът в Rally Trophy изненадва приятно. Обикновено производителите отдават сравнително малко внимание на този елемент, но в заглавието на Jo Wood случаят не е такъв. За да постигнат максимално близка до истината звукова картина, производителите са записвали на живо шума от двигателя на всеки един от автомобилите, включени в играта. Музиката е приятна и ненатрапваща се. Повечето парчета представляват сполучливи римейкове на популярни рок хитове от 60-те и 70-те години. Саундтракът към играта е изцяло в MP3-формат и може да се "дръпне" от сайта на играта.

Защо ли нямах един Ford Focus, та да видят тогава какво се казва рали.

EUROPA UNIVERSALIS 2

Една великолепна стратегия

■ Paradox Entertainment/Strategy First ■ www.startegyfirst.com ■ PII 266, 32 MB RAM ■ RTS ■ 1 CD

Първата част на Europa Universalis излезе преди около една година, но нямаше популярност у нас, за което вина имаме и ние – играта се получи в редакцията малко преди да предадем поредния брой в печатницата и по тази причина можахме да ѝ отделим съвсем малко място.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Междувременно успехът на играта изненада и самите производители, но те не губиха много време, а започнаха работа по продължението. Новите неща в тази втора част не са особено много – на практика почти всяка новост е нещо, поискано или подсказано от феновете! Резултатът е още по-добра стратегия, задължителна за всеки, който обича сериозните предизвикателства, особено ако ви са омръзнали бъговете и нерешените проблеми в Civilization III и сте решили да изчакате излизането на сериозен patch.

Периодът, през който се развива действието в Europa Universalis, обхваща бурните векове, през които са се извършили Великите географски открития, бил е завоюван и заселен Новия свят и развитието на науката и техниката е позволило извършването на Индустриалната революция. Същевременно това са били и векове на многобройни войни, на активно прекрояване на политическата карта, довело до изчезването на многобройни малки държавици и до появата на цял куп нови държави на американските континенти.

Китай в началото на XV-ти век.

В Europa Universalis II вече може да играете с Китай или Япония.

Силата на Europa Universalis е в умелото преплитане на най-различни фактори, които имат огромно влияние върху събитията – военни действия, дипломация, търговия, research, мисионерство и религия, географски открития и заселване на новооткритите земи, вътрешна политика и не на последно място самите личности на монарсите. По време на играта можете да избирате между една "Grand" кампания, започваща на 01.01.1419 г. и завършваща на 29.12.1819 г. и няколко по-малки кампании, засягащи най-интересните години и събития от тези няколко века, а общият брой на участващите държави е 140!!!

Армения се бунтува!

Цялата карта на света е разделена на две части – на провинции, които могат да бъдат изследвани и заселвани, и на Terra Incognita, която ще остане през цялата игра бяло петно. Провинциите отразяват действителното историческо разделение на континентите и всяка държава стартира с реалната си големина.

Всяка провинция включва само един град, който е основа на вашата икономическа и военна мощ. Всяка провинция произвежда един основен вид стока и има някакво население, което при благоприятни условия бързо нараства. В повечето сценарии разпределението на тези основни стоки отговаря на действителността – в Африка има слонова кост и роби, в Индокитай – китайски порцелан, в Северна Америка – кожи и тютюн... За всяка стока има търсене и предлагане, което заедно с броя на населението определя и дохода, който ще генерира тази провинция за "собственика". Освен доход всяка провинция генерира и "търговия". Няколко съседни провинции обединяват доходите си от "търговия" в общ "търговс-

EUROPA

Турската провинция България през 1617-та година. Главният град има 9000 души население. Основно производство – Кремиковци!

ки център". Доходът от този търговски център обаче не принадлежи на никого – там всяка страна може да опита да получи "парче" от него, като изпраща "търговци". Количеството търговци, с които разполагате, е доста ограничено и освен това изпращането им струва скъпо – а същевременно (както е съвсем логично) в тези търговски центрове има жестока конкуренция и

изпращането на търговец не ви гарантира реално получаването на някаква печалба

В най-изгодно положение е монархът, в чиято провинция се намира съответният търговски център – с развитието на изобретенията и науките той получава в свои ръце допълнителни способи за въздействие – като обявяването на търговско ембарго и постигането на монополно положение. Освен това с развитието на градовете се увеличава и генерираната в центровете "търговия" и през по-късните векове тези центрове ще ви дават основната част от доходите ви. Другите източници на средства са различни ъпгрейди на градовете – фабрики (само по една в град и то след като е достигнато съответното изобретение) и различни чиновнически служби. Освен това може и трябва да строите в провинциите си и крепости (до пет степени), пристанища и barraks. Както не е трудно да се досетите, последните ъпгрейди ще ви са необходими в случай на военни действия – а такива ще бъдат в изобилие по време на играта! Същевременно обаче производителите са се постарали да ограничат воденето на безконечни войни – което в голяма степен отговаря на истината, защото дори

Войната за независимост в Северна Америка.

Графика
7
Звук
7
Геймплей
9
Общо
9

и прочутата Стогодишна война между Англия и Франция в действителност съвсем не се е водила цели сто непрекъснати години. На първо място непрекъснатите войни, особено без наличието на основателна причина, водят до нарастването на "bad boy value" – този термин първо бе използван от феновете на оригиналната Europa Universalis и всъщност показва репутацията на страната ви сред останалите държави. Лоша репутация означава, че повечето държави няма да са склонни да влизат в съюзи с вас и освен това при най-малката проява на слабост веднага ще се опитат да ви нападнат. Факторите, които влияят върху морала, са доста много на брой – това са достигнатото техническо ниво (нивото на research), наличието на лидер, стабилността на страната, средствата, изразходвани за upkeep на войските, околната среда, личността на монарха, финансовото състояние на страната. "Умората" на населението увеличава риска от бунт, а след няколко години война без прекъсване този риск вече ще стане значителен. Друг фактор е показателят, наречен "стабилност":

Стабилността на една страна се колебае от "-3" до "+3"

и това е може би най-важният икономически фактор! Намалената стабилност буквално срутва икономиката и често е сигнал за съседите ви – бедна и слаба страна, нападайте!

На пръв поглед военните действия не изглеждат особено интересни – сраженията започват и резултатът от тях се изчислява статистически, когато две противникови армии или враждебни флоти се окажат в една и съща провинция (водните площи са разделение също на участъци). Върху изхода на сраженията оказват влияние обаче прекалено много фактори и по тази причина нереалистичните случайни резултати са действително много малко. Всяка битка преминава последователно през цикли "fire – shock – маневриране" и така, докато единият от противниците не бъде изтребен до крак или (както обикновено става) не побегне от бойното поле. Показателят fire value обикновено намалява, т.е. убива директно противниковите войници (и загубите впоследствие също намаляват морала им), докато "шоковата" атака действа главно директно върху морала. Типичен пример са артилерията и кавалерията. Артилерията има огромен fire value, но веднага побягва пред шоковата атака на кавалерията, а пехотинците логично са междинното звено. Освен това всяка градска крепост разполага със собствена пехота и артилерия, която се създава автоматично с построяването на крепостта, и тази войска не взема участие в битките – тя може единствено да се отбранява, когато провинцията е превзета и противниковата армия е обсадила главния град. При това една крепост от максималната степен разполага с действително голям брой защитници и обикновено може да се отбранява в продължение на няколко месеца – достатъчно време да прехвърлите помощ от другите провинции.

В Europa Universalis II има още много тънкости и особености и за щастие към играта има и доста обширен tutorial, но въпреки това ще ви е необходимо доста време, докато я овладеете истински. Въпреки това мисля, че тези усилия си заслужават, защото това е действително превъзходна игра за всеки сериозен стратег!

Soul Reaver 2

Вампирската сага продължава

■ Crystal Dynamics/Eidos ■ www.eidosinteractive.co.uk
■ P3 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video, 850 MB HDD ■ 3rd Person Action ■ 1 CD

Най-силният демон ми прави фламбе.

Плюсове:
- Интересна история
- Добро озвучаване на героите
- Доста cut scenes

Минуси:
- Много противници
- Малко оръжия

Изчадие с 1 крак и 1 ръка!!!

Огромното мекотело от SR1 пак е тук.

В началото бе Blood Omen: Legacy of Kain. Интересна игра с интересни хрумвания, но за жалост не придоби популярността, която заслужаваше. Затова пък 2 години по-късно на бял свят се появи продължението ѝ, наречено Legacy of Kain: Soul Reaver, което спечели уважението на по-голяма аудитория и то съвсем заслужено.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

В първия Soul Reaver, антигероят от Blood Omen, вампирът Kain се превръща в главен boss, а вие поемате ролята на Raziel, един от неговите слуги. За нещастие на Raziel му поникват крила, които ревнивият Kain разкъсва. Raziel е хвърлен във вода, за да бъде убит, но за негово щастие е спасен от някакво мекотело, което твърди, че е Бог. Нашият герой тръгва на отмъстителен поход. Минавайки през стотици трупове и загадки, накрая стига и до самия Kain. Следва финална битка между двамата, в края на която вместо отмъщение Raziel получава билет за миналото. От край като този си личи, че следва продължение. За да няма никакви съмнения, авторите са поставили след финалното филмче надписа "To Be Continued...". Сега две години по-късно идва това толкова чакано продължение, за да разбули историята докрай и Raziel най-накрая да получи тъй желаното отмъщение. Но дали е точно така? В Soul Reaver 2 Raziel предприема едно пътуване из времето. Преоткривайки себе си, той престава да желае отмъщение, а започва да търси истината. За какво точно говоря, ще разберете от самата игра. Няма да разказвам историята, защото е прекалено интересна, за да ви разваля удоволствието да я научите сами. Бродейки из света Nosgoth, постепенно ще научавате кой сте и за какво точно се борите. Ще сглобявате парченцата от пъзела едно по едно, което ще ви кара да играете още и още. Да, играта има способността да ви кара да забравите за света около вас и да се потопите изцяло в нейния, колкото красив, толкова и подтискащ.

Soul Reaver 2 започва точно там, където свършва първата част

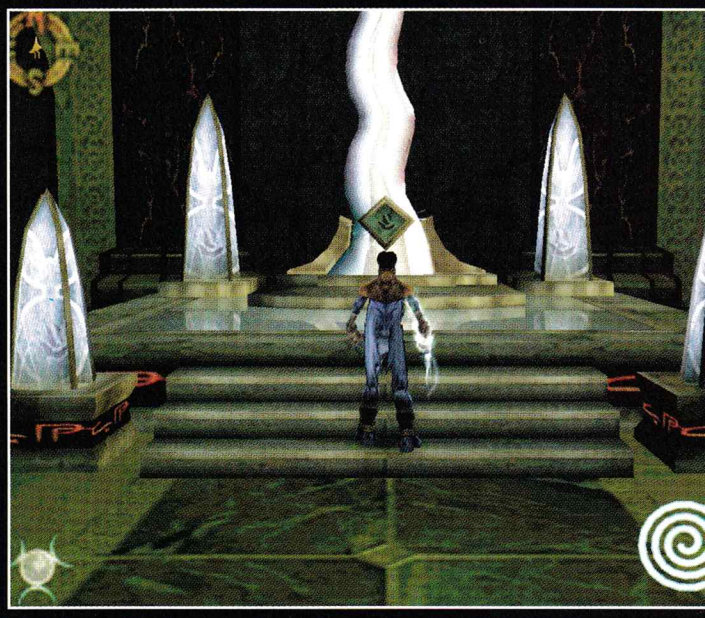
В началото има едно голямо интро, което е финалното филмче от Soul Reaver. Малко променено, но в общи линии същото. Kain скача през един портал, Raziel го последва и се оказва в миналото. Оттук поемате контрола. Не разполагате с никакво оръжие, освен острите като бръснач нокти. Това, разбира се, няма да е задълго, защото по стените около вас има закачени най-различни оръжия. Тук е мястото да кажа, че арсеналът, който Raziel ще ползва по време на играта, не е много богат. По пътя си ще намирате различни саби, брадви и копия. Имайте предвид, че

можете да носите само по 1 оръжие,

но ако то ви писне, винаги можете да го смените с това на първия срещнат противник, след като го убиете естествено:). Самите битки с лошите

Raziel преди да стане вампир.

Можете да записвате само на такива места.



не са кой знае какво. Има интересни движения, но те не са много. По-голям интерес представляват довършителните движения. Авторите сигурно са фенове на Mortal Kombat, защото отсичане на глава със сабя, набучване на кол, изтръгване на сърце и разкъсване на тялото, ако не са Fatality-та, то не знам как да ги нарека. Освен на оръжията, които споменах дотук, ще разчитате най-вече на вашето най-силно оръжие – меча Soul Reaver, който в SR2 може да се използва, дори да нямате пълна енергия. Разбира се, това си има своите недостатъци. Мечът бавно ще ви източва енергията, дори и да не го ползвате. Ако пък го използвате често, има опасност да загубите по-голямо количество енергия. Звучи малко гадно, но пък повечето противници с 2-3 замаха се изпаряват и това е точната дума. Това за съжаление означава, че няма да можете да изядете душите им, които са ви нужни за възстановяване на енергията. Но няма страшно, нали все пак сте безсмъртни... е, почти. Запознатите със Soul Reaver знаят, че след като ви свърши енергията, се транспортирате в спектралния свят, там, където бродят изгубени души, формите на материалния свят са изкривени, а времето е спряло. Този призрачен свят, освен че ви дава възможност да възстановите силите си, хранейки се с души, ще ви помогне при решаването на много загадки. Въпреки че в него можете да влизате, когато поискате, то излизането към материалния свят става на точно определени места, с други думи – портали между двата свята. Не си мислете обаче, че в спектралния свят ще бродите необезпокоявани. Противниците тук са

лесни за убиване, но ако ви източат енергията, умирате

Така се връщате от мястото на последния Check Point. Разбира се, има и Load Game, но имайте предвид, че Save можете да правите само на определени места в играта. Това ограничение ще ви накара да сте много по-внимателни какво правите и с кого се заяждате. Най-много да се наложи да преиграете 10-15 минути, не повече, защото противниците ви не са кой знае колко силни (поне повечето). Дойде времето да кажа нещо и за тях.

Разнообразието при лошите е по-голямо от това на оръжията

Ще се сблъскате както с различни хора, така и с демони и сенки. Последните два вида имат вашата способност да преминават в спектралния свят, така че внимавайте много с тях. Противниците в играта са толкова много, че са буквално на всяка крачка. Ако ставаше дума за някой FPS, то нямаше да е проблем. Но тук не разполагате с огнестрелно оръжие и ще загубите адски много време, ако се биете на всяка крачка с по 2-3 противници (най-малко), да не говорим, че не е здравословно. Избягването на всички гадове обаче ще развали удоволствието от играта. Затова на много места просто сте задължени да убиете някого, за да ви се отвори пътят. Освен хилядите противници, с които ще се сблъскате, трябва да се справите и с доста пъзели. Някои по-трудни за изпълнение, други за разгадаване, но като цяло са приятно трудни. Почти няма да ви се наложи да си блъскате главата в стената, защото не можете да разберете какво да правите. За улеснение преди всеки голям пъзел ще видите филмче, което да ви подскаже каква е задачата ви. Не очаквайте филмчето да ви каже какво точно се иска от вас. Неговата задача е само да ви даде съвсем лек намек, така че гледайте внимателно. Освен тези подсказки из играта има много други cut scenes, по време на които ще видите и чуете разговори между Raziel и други персонажи, от които научавате разни неща.

Озвучаването на героите е направо перфектно

както в първия Soul Reaver. Персонажите говорят чисто и членоразделно, така че и за тези, които не са много добре с английския, да е ясно за какво става дума. Може би музиката ще ви пречи да чувате добре понякога, но това не е толкова зле. Накрая искам да кажа няколко думи и за управлението на героя. Когато разбрах, че SR2 има същото управление като първата част, малко се ядосах. Дори след като изиграх Spider-Man, не можах да свикна с това героят да се движи в посока на натиснатата стрелка от клавиатурата. Но след като поиграх Soul Reaver 2, си припомних, че това управление е много подходящо за тази игра. Само дето камерата понякога заема доста неудобни позиции, но лесно можете да я завъртите в удобно за вас положение, използвайки мишката. По време на битка, обаче, няма да имате време да въртите камерата, затова най-добре да въртите героя. За улеснение имате на разположение клавиша Autoface . Докато държите този клавиш, Raziel винаги ще е с лице към някой от противниците.

Soul Reaver 2 е едно чудесно продължение и добра добавка към поредицата. Краят на историята не ми се понрави, но явно е така, за да очакваме следващото продължение. Всъщност скоро поредицата ще продължи с Legacy of Kain: Blood Omen 2, но там отново главен герой ще е Kain и много ме съмнява да продължи историята от Soul Reaver 2. За жалост на играта първо ще ѝ се порадват конзолчиците, а PC геймърите ще има да чакат:(.

Графика	9
Звук	10
Геймплей	9
Общо	9

Този демон ме преследва и в спектралния свят.

TAKEDA

Игра, която няма да спечели масовия геймър

■ Magitech Corporation ■ www.ezgame.com
■ PII 200, 64 MB RAM, 1GB hdd ■ RTS ■ 1 CD

Фактът, че повечето европейци знаят твърде малко за японската история, ще попречи силно Takeda да добие каквато и да популярност. И макар играта да страда от лоша графика и отвратителен интерфейс, все пак в нея има множество тактически елементи, които биха се сторили интересни на всеки сериозен любител на стратегиите.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Takeda страшно ми напомни на Centurion. През 1990 г. тази игра ми се струваше страшно готина, но имаше един недостатък – никакъв контрол върху войските. В японския вариант има някакво подобрение в тази насока, но далеч не е това, което може да се очаква от съвременна игра. За да се придържам към някаква последователност, ще започна от самото начало. Кампанията ви отвежда в период от историята, в който Япония е разкъсвана от междуособни войни за власт. Вие имате задачата да сложите край на това и единственият път за постигането на тази цел е войната. Поемайки командването на армиите на фамилията Такеда, трябва да извършите банална мисия да победите всички. След като изберете кампанията, играта ви отвежда на картата, върху която ще можете да видите кой какви земи владее. За съжаление тя няма да ви е полезна за нищо друго,

Кавалерията е неустоима при фронтална атака.

Графика	3
Звук	6
Геймплей	6
Общо	5

поради факта, че не вие решавате къде да нападнете. Действието се развива напълно линейно и битките имат строга последователност (единствено разнообразие може да внесе някоя ваша загуба, но в крайна сметка развитието на сюжета остава строго регламентирано). Когато решите, можете да кликнете картинката, изобразяваща самурай, и тогава се пренасяте на малка карта на бойното поле, върху която трябва да подредите войските. Схемите, по които това става, са много и разнообразни, като трябва да се съобразявате със ситуацията. Формациите са от типа

стрела, кръг, змия, тигър и други подобни,

като всяка е подходяща за определен стил на бой (например кръгът е подходящ при отбрана). Армията ви се състои от дивизии, всяка от които се управлява от генерал. След като определите коя дивизия къде да се разположи, идва времето за същинската война. И тук идва реализмът, примесен с разочарование. Реализъм, защото никой генерал на армия няма пълен контрол над войските си, и разочарование, защото никой геймър не е генерал (макар че обратното е възможно) и липсата на контрол може да се окаже непреодолима пречка. И така това, което можете да правите, е да казвате "напред, атака, бягайте" и т.н. прости команди, като цялата работа около обявяването им е доста сложна, особено в случай че искате да заповядате на определена дивизия, а не на цялата армия. Всъщност интерфейсът е най-слабото място на играта след графиката. Сравнението с Centurion ми се натрапи не само поради липсата на контрол. Много от тактическите елементи са същите. Например в Centurion, ако убиете генерала, цялата армия се деморализира и побягва. Тук положението е аналогично. Ако генералът на дадена армия бъде посечен, неговата дивизия почти сигурно дезертира. Ако бъде потрошен главният щаб, цялата армия ще търти да бяга. Благодарение на тези особености понякога може да се постигне лесна победа с малко загуби или срещу количествено превъзхождащ враг. Други интересни ситуации възникват при превземане и отбрана на крепости. Тук просто без разсъдлив подход нищо няма да постигнете.

Споменах, че графиката е слаба, но това е меко казано. Просто тя за нищо не става и може да се каже, че е малко по-добра от тази на Centurion. Музиката пък си е съвсем приятна, макар че по-време на бой е малко мудна, което не мен не ми пречи, но може да подразни някого другиго.

Takeda едва ли ще привлече вниманието на масовия геймър, но моето усещане е, че не това е целта на тази игра.

Крепостите са голям проблем, ако не използвате хитрости.

Титаничен сблъсък.

След като защитата е пробита, надеждата за отбраняващите се се изпарява.

The Sims hot date

Денят на един симулиран човек

■ Maxis/Electronic Arts ■ thesims.ea.com ■ P200 MHz, 32 MB RAM, SVGA ■ Real Life Simulation ■ 1 CD

Що ли не хапна един сладолед вместо да си губя времето с теб?

Независимо от някои отрицателни мнения The Sims продължава да бъде на върха. Поредното продължение обаче като че ли окончателно пресоли манджата. Вместо да направят нова игра, Maxis и EA ни предлагат един алтернативен поглед върху живота на симулираните хора. Въвеждането на Downtown, новите възможности за общуване и допълнителните предмети са нещо чудесно, но лично на мен започна да ми омръзва. Графиката и звукът са на същото ниво, а еднообразният геймплей в основата си остава такъв, какъвто го познаваме от оригиналния вариант. Уважаеми дами и господа от Electronic Arts, стига толкова експанжъни! The Sims е невероятна идея с милиони фенове, които заслужават нещо повече.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Будилникът звъни. 6 часа е. Отново трябва да ставам от топлия креват и да ходя на работа... А! Коя пък е тази в леглото ми... Май беше оная Мери Бум-Бум. С нея се запознах преди няколко дни в Downtown. Или пък Бела, жената на комшията. Тоя Мортимър, ако разбере какви сме ги вършили, голям тупаник ще падне. Както и да е. Ще мисля за това после. Я да видя какво е останало за хапване. Х-м-м... Пицата от вчера смърди ужасно! То и аз понамирисвам, ама като знам колко време ми трябва за да се нахраня, май къпането ще го отложа за след работа. В крайна сметка подобре да съм миризлив, отколкото гладен. В хладилника има някакъв чипс. Ще взема да хапна от него, щото след последния ми опит за готвене едва не изгорях в пожара. Добре, че пожарникарите дойдоха навреме и ме отърваха...

Я да пийна и едно кафенце, че нещо не мога още да се събудя. Това пък какво е?! Брей, оня проклет воайор, дето непрекъснато се бърка в живота ми е решил да ме изненада. Докато съм спал пак е пазарувал с кредитната ми карта. Е, това добре, ама кой му е казал, че може да харчи парите ми за каквото си поиска.

В началото всичко вървеше горе-долу прилично. Човекът пред PC-то се стараеше да направи живота ми приятен. Намери ми свястна работа, караше ме да уча и да усъвършенствам уменията си, оставяше ме и да се забавлявам. Не знам какво стана, но

по едно време започна да върши страшни простотии с мен

Още първия път, когато не пожелах да свърша това, което искаше от мен, той изключи моя Freewill. Чудя се как успяват да му хрумват всички тези неща. Първо махна всички WC-та от къщи, след това ме набута в басейна и докато аз си плувах блажено, той взе че махна стъпалата... То не бяха пожари, глад, спане на пода... Как оцелях, само аз си знам.

Сега нещо се е кротнал. Да не си помислите, че е спрял с глупостите. Нищо подобно! Решил е, че трябва да ми намери гадже. Вярно, сред тях имаше и готини мадами, ама в последно време явно се е отегчил, щото започна да ме набутва на едни грозотии... Не е за разправяне! А пък ме караше и едни скъпи подаръчета да им правя. За това ли се пребивам от работа всеки ден? Обаче номерът, който ми врътна преди няколко дни, беше върхът на всичко. Гледам по едно време пристига комшията. Викам му: "Дай да спретнем един баскет!". Обаче той ме гледа странно, в очите му едни палави пламъчета и ми говори едни омайни приказки... А бе, аз винаги съм си имал едно наум за него, но като започна да ми пуска ръце... Б-р-р-р-р... Ужас! Щях да го пребия, ама пусто, нали ми е отнето правото на свободна воля – размина му се. Добре, че и на мен ми се размина, защото бях на ръба да падна от умора, та онзи садист пред компютъра най-накрая ме остави да се наспя.

Ей, приятелю! Да, ти същия, дето се блещиш срещу монитора.

Остави ме най-накрая на мира! Вече не издържам!

Писна ми! И аз има правото да живея така, както искам!

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	9	9	9

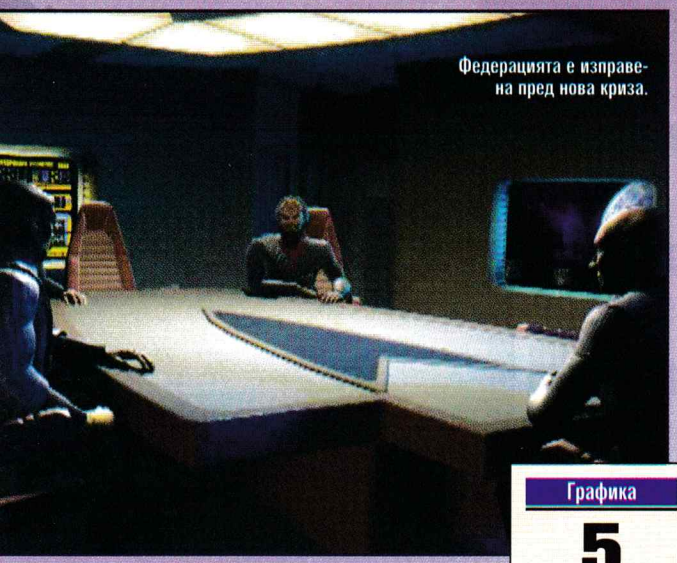
Downtown в цялата си прелест.

Тъкмо да стане работата и девойката взе, че се дръпна.

STAR TREK ARMADA II

Още една реалновремева стратегия...

■ Mad Doc Software ■ www.armada2.com ■ P2 300, 64 MB RAM, 1 GB HDD ■ RTS ■ 1 CD



Федерацията е изправена пред нова криза.

Космосът – последната граница. Това са пътешествията на звездния кораб Ентърпрайз. Неговата вечна мисия – да изследва странни, непознати светове, да се среща с нов живот и нови цивилизации, да дава материал за компютърни игри. Да вдъхновява геймърите смело да играят на заглавия, които иначе не биха погледнали...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

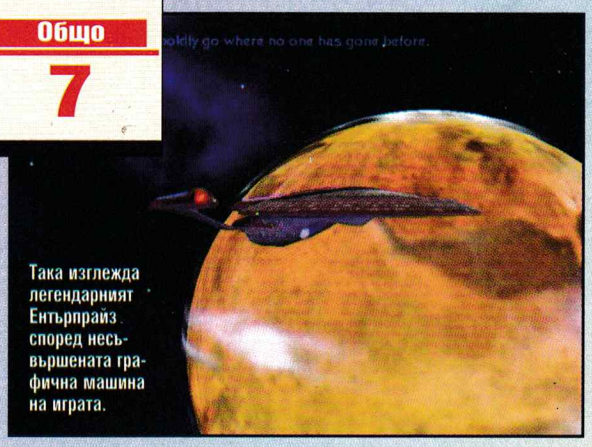
Капитански дневник, звездна дата едно-две-три-четири-точка-пет. Аз съм капитан Бо Янспасов от звездния кораб USS PCCLUB. По време на изследователска мисия в звезден квадрант Алфа се натъкнахме на поредната игра, вдъхновена от телевизионния сериал Star Trek. Нейното име е Armada 2 и според сензорните и трикодерови анализи тя може да се квалифицира в жанра на реалновремевите стратегии. Прилагам в тази хипервълнова трансмисия детайлен рапорт, стандартизиран съгласно изискванията на Старфлийт.

Графика	5
Звук	8
Геймплей	7
Общо	7

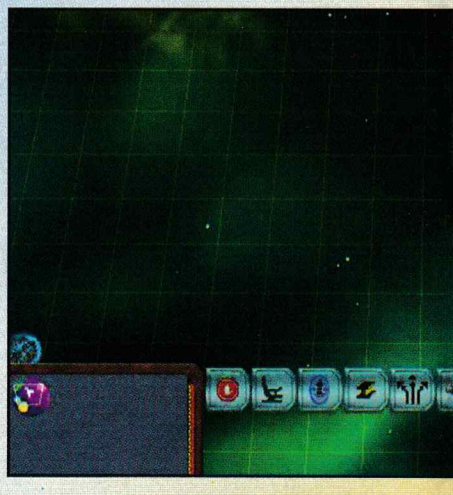
Няма спор – сериалът Star Trek е култов

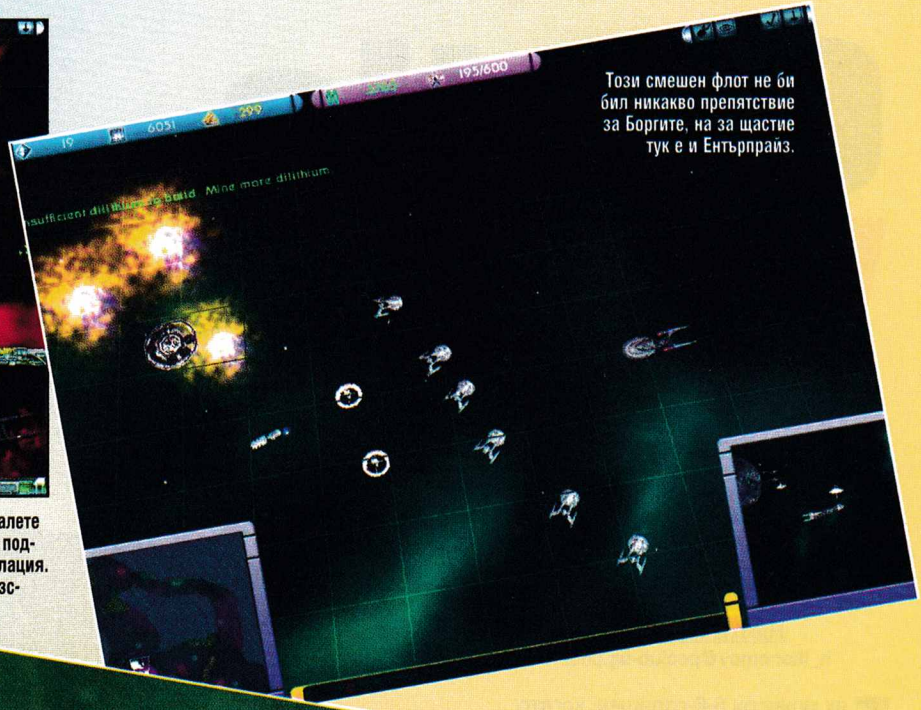
За съжаление в България той няма много фенове, тъй като по нашенските телевизии са излъчвани сравнително малко от безбройните серии. Компютърните игри също не са допринесли особено много за популяризирането на Star Trek-манията, най-вече защото измежду тях няма нито един суперхит, а 90% са посредствени комерсиални боклуци. За щастие остават 10% добри игри, в които се вписва и едно заглавие от началото на 2000 година – Armada. Това беше сравнително успешна реалновремева стратегия, която пожъна умерено положителни отзиви от повечето световни геймърски журналисти (в това число и някой си Б.С.). Сега пред мен е продължението на тази игра, в което безспорно има доста промени и нови елементи. Повечето от тях обаче не са съвсем на място или не работят така, както авторите им са ги замислили. Като прибавим към сметката и фактора "незадоволителна графика" има опасност да останем доста разочаровани. Поне за мен оригиналът беше доста по-интересен и увлекателен, макар че безспорно Armada 2 предлага по-голямо разнообразие и няколко любопитни, макар и зле реализирани идеи.

Те са очевидни още по време на протяжния tutorial. Обучаващият курс продължава 2-3 часа и е толкова скучен, че има съвсем реална опасност да ви откаже от идеята да играете на Armada 2, а и изобщо от реалновремевите стратегии, ако сте по-впечатлителни. За тези няколко часа става ясно, че в Armada 2 присъстват няколко нови раси, много нови кораби и космически структури, нова система от ресурси, възможност за колонизиране на планети и най-важното – действително триизмерен игрови свят. Тази триизмерност е постигна с новата опция за позициониране на корабите над и под основната игрална равнина. Това нововъведение внася елемент на реализъм, а и дава възможност за много по-смислено използване на формациите в бойните стратегии. Недостатъкът е, че поради третото игрово измерение става много трудно да прецените с един поглед състава на армията, която ви атакува, особено когато тя е далеч под игралната



Така изглежда легендарният Ентърпрайз според несъвършената графична машина на играта.





Този смешен флот не би бил никакво препятствие за Боргите, на за щастие тук е и Ентърпрайз.

Ние сме Борг. Свалете щитовете си и се подгответе за асимилация. Съпротивата е безсмислена.

равнина. Този елемент може лесно да бъде експлоатиран в мултиплейър-игрите – и най-огромните кораби приличат на блуждаещи пиксели, когато са достатъчно далеч от камерата.

Друг нов елемент, чиято полезност също е съмнителна, е системата за facing based damage. Преведено на български, това означава, че

има значение посоката, от която корабите са атакувани

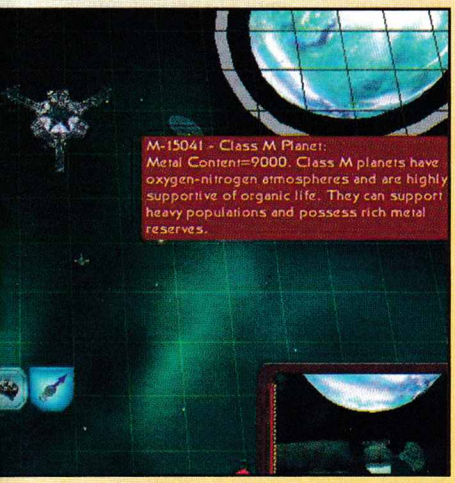
Когато те поемат удари с корпуса си, се повреждат животоподържащите, оръжейните и сензорните системи, а ударите откъм тила могат да извадят от строя двигателите. Това правило важи за всички раси, освен за Борг, чиито кораби са съвсем хомогенни и съответно щетите не се влияят от местоположението на поразената зона. На хартия идеята за facing based damage изглежда по-добре, отколкото в играта. В разгара на битката, която често приключва за секунди, просто няма време да мислите как да позиционирате корабите си и къде точно искате да поразите врага. Освен това различният ефект от атаките съвсем не е очевиден и поне аз разбрах за facing based damage от сайта на производителите, а не от кампаниите в играта.

Струва си да споменем и една друга промяна на старата игрова концепция. Вече почти всички бойни кораби са съоръжени с Warp Speed

Species 8472 са уникална чисто биологична космическа раса, идваща от друго измерение.

ФАКТИ

- 6 различни игрови раси
- 3 солови кампании с по 10 мисии
- 30 карти за мултиплейър
- Десетки кораби, станции и специални оръжия
- Нова бойна система, позволяваща реалистично управление в триизмерното пространство
- Много дребни нововъведения, не всички от които са за добро



В Armada 2 играчите могат да извличат метал от планети и дори да създават колонии.

двигатели, които ви дават възможност да пътувате с неколкократно по-голяма скорост от обичайното. Това е особено полезно, когато бързо трябва да се придвижите на големи разстояния, но надали ще ви помогне много за изследователски цели, тъй като в Warp режим всички системи на кораба (включително сензорните) функционират на минимална мощност. Още една нова игрова опция е възможността за автономно използване на специалните оръжия, която поне аз не съм виждал реализирана в друга реалновремева стратегия.

Както вече споменах, в играта има съвсем нова система от ресурси. Също както в оригинала ще имате нужда от дилитиум, който се извлича от малки планетоиди, и екипаж, който се произвежда от звездните бази. Новите ресурси са метал, който се извлича от големи планети чрез орбитални миньорски станции, и експлозивният газ латинум, който можете да добиете от определен тип космически небули. С помощта на търговски станции можете да обменяте един тип ресурси за друг. Тази система важи за четири от шестте раси. Първото изключение са Борг, които не използват латинум и не търгуват. Второто изключение е биологичната раса Species 8472, които имат нужда единствено от био-материя и могат да я получат чрез специална преработка на произволен тип ресурси.

Соловите кампании са три – по една за Федерацията, Клингоните и Борг

Останалите три раси раси за съжаление нямат собствени игрови кампании, но са достъпни в мултиплейър. В първата кампания главното действащо лице е, естествено, легендарният кораб Ентърпрайз и неговият гениален капитан Жан-Люк Пикард. Историята се върти около нова инвазия на Борг в отдалечените космически територии и тяхното супероръжие, способно да асимилира цяла планета. Във втората кампания ще поведете агресивна военна кампания, типична за Клингоните, а главният герой тук е техният Канцер – Марток. В третата кампания пък ще служите на Боргската Кралица и ще се опитвате да асимилирате всички други разумни раси.

Ако трябва да правя равносметка, бих казал, че безспорно най-голямото предимство на Star Trek Aramada II е огромното разнообразие, което тази игра предлага. Много раси, много кораби (макар и често да си приличат), интересен и на моменти изненадващ сюжет – това е достатъчно, за да заинтересова поне заклетите фенове на Star Trek. Най-големият недостатък пък е лошият външен вид – стига само да видите грозните бутони с непонятни картинки или отвратителния, мръсносив Fog of War, за да се откажете от тази игра. Като се има предвид колко много реалновремеви стратегии излизат напоследък, то лесно можете да си намерите по-красиви, а и по-интересни за игра алтернативи. Ако все пак се запалите по Armada II, то ви съветвам да посетите сайта на производителите, където са публикувани доста любопитни бойни стратегии.

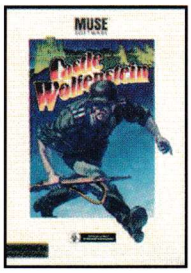
Castle Wolfenstein

Ретроспекция на прародителя на тримерните екшъни

Добре дошли в туристическа атракция N1 – нацистки замък, оборудван с всевъзможни екстри (например есесовци) и напълно автентичен Хитлер, който казва "Хайл". Входът е безплатен, изход за съжаление не се предвижда.

Никола Икономов
n_ikonomov@pcclub-bg.com

Бях може би 5-6-годишен, когато излезе Castle Wolfenstein – любимата ми игра за Apple][. Всеки път ми трябваха часове, ако не дни, за да подкарам тая пущина, въпреки че я имах записана на около 10 различни места. То не беше стържене на флопита и load-ване, то не беше млатене по клетия монохромен монитор, докато не изкара картина, не беше чудо. Невероятна радост изпълваше душата ми всеки път, когато по някакво странно стечение на обстоятелствата играта все пак успееше да зареди (шансът беше около 10%) и за няколко часа се потапях в най-чистата и съвършена форма на дигитална нирвана. За времето си Castle Wolfenstein беше най-бруталният компютърен трилър (с елементи на психологически хорър) – истинска адреналинова инжекция. Играчът влиза в ролята на пандизчия, захвърлен в най-страховития нацистки зандан – Волфенщайн. Целта ви, разбира се, е да се измъкнете от замъка (при всяка нова игра се генерира случайно), а единственото, с което разполагате в началото, е патлак с десет куршума, даден ви от един от затворниците. Принципът на игра е прост – трябва да избивате или да избягвате стражите, което си беше изключително предизвикателство поради изключително сложното управление с клавиатурата. Една от най-големите атракции във Wolfenstein беше възможността да облечете нацистка униформа и да се движите свободно из стаите. Все пак винаги съществуваше риска отнякъде да изникне есесовец и да ви разобличи (дори да носите SS-униформа). Допълнителни муниции (куршуми и гранати) можехте да намерите в труповете на убити врагове или в сандъци, които често бяха пълни с абсолютно безполезни джунджурии като например ракия ("хлъц"), кисело зеле ("пръц"), братвурст или пък гюллета, които бяха твърде тежки, за да можете да ги вдигнете (единственото, което липсваше в тези сандъци, беше д-р Фомфорстър). Освен всичко останало, Castle Wolfenstein е може би първата компютърна игра с дигитализиран говор – когато копоите ви видеха, почваха да крещят нещо неразбираемо на немски – впечатляващо преди близо две десетилетия.



През 1984 година излиза продължението на култовата игра, наречено Beyond Castle Wolfenstein. Целта ви този път е да се промъкнете в леговището на Хитлер в Берлин и да поставите куфар с бомба в конферентната му зала. Към новостите се числи възможността да подкупвате пазачи, както и наличието на аларми, които се задействат, ако не сте достатъчно предпазливи. Накрая се озовавате при самия фюрер, който е зает предимно с това да вика непрекъснато "Хайл", а група папагали му пригласят всеки път, когато изрече многозначната фраза.

Безспорно двете части на Castle Wolfenstein, написани от гениалния Силас Уорнър за Muse Software, са най-ярките класики за 8-битови компютри въобще (може би единствено Aztec и Karateka могат да се мерят с тях).

8 години по-късно, през 1992, все още напълно неизвестните Id Software, вдъхновени от легендата Castle Wolfenstein, създават за DOS праотеца на съвременните 3D-екшъни – Wolfenstein 3D (въпреки 3D-то в заглавието се движите само в две измерения). Използвайки напълно необичайната за онова време перспектива от първо лице, играта добива изключителна популярност и полага основите за стремителния възход на Id. Противниците и цялата обстановка са изградени от спрайтове, което днес създава впечатлението за някакъв адски бутафорен куклен театър с хартиени декорчета.

Продължението на Wolfenstein 3D, наречено Spear of Destiny, излиза няколко месеца по-късно, но за съжаление не предлага нищо ново – само 20-ина нови нива, които при това не са толкова забавни, колкото тези в оригиналния Wolf 3D. Не е учудващо, че тази игра, повече напомняща add-on, отколкото истинско продължение, бързо потъва в забвение.

Светът на Диска

Посветено на всички фенове на Тери Пратчет в България

Някъде там, в палитрата от светове на Азраел, има един свят, оформен като диск. Някои от неговите жители вярват, че той се носи в пространството на гърба на четири слона, които пък са стъпили върху гигантска космическа костенурка. Други обитатели на този свят си мислят, че той се намира на гърба на космически слон, стъпил върху четири костенурки (винаги има такива). Трети пък наивно смятат, че Дискът е едно приятно, добронамерено и, в общи линии, подредено и разумно място.

Едва ли имаме право да им се смеем, особено като имаме предвид факта, че в една друга, паралелна вселена хората са твърдо убедени, че живеят на повърхността на кълбовидна топка от пръст, обикаляща около нажежена газова сфера, която пък от своя страна се намира насред едно голямо нищо. Някой от тях дори стигат толкова далеч в фантазиите си, че твърдят, че компютрите са направени, за да се използват за работа или че най-добрият начин да се забавляваш е да скучаеш с чаша алкохол в ръка заедно с тълпа почти непознати хора. Тази линия на разсъждения доказва, че жителите на Диска са доста разумни и праволинейни същества на фона на цялостната космическа наивност и ексцентричност.

Дискът е свят, огледало на светове, а понякога, например точно сега, дори огледало на огледало на светове, което води до една цялостна екзистенциалнологическа неопределеност. Но нека не се забъркваме в съждителни парадокси, защото това би ни направило особено податливи на тежката зараза, наречена "Философия", и има опасност

да прекараме остатъка от живота си, стреляйки с лък по костенурки

Вместо това, да видим какво правят в момента жителите на Диска...

В древния и много културен град Ефеб в момента се провежда маратон. В него участват стотина голи и мокри мъже, които тичат по улиците и викат "Еврика". Тази дума в приблизителен превод означава "Къде ми е пешкирът?". Наблизо се намира и най-великият математик на света, който в момента изчислява тройни интеграли и упражнява нови техники на плюене, както си е редно за една камила. В планините Рамтоп няколко вещици в момента извършват мистични окултни ритуали. Всъщност ядат бисквити и пият чай, защото вещиците от Диска, отдавна са открили, че класическите окултни вещерски ритуали, свързани с голи танци по поляните, не водят до нищо освен до нежеланото прихващане на грип или мъж. В близките планински мини джуджетата бодро копаят и пеят песни за злато, както и една, чийто текст кой знае защо е "Хихо, хихо, хихо...".

Не можем да описваме Света на Диска, без да се спрем и на Анкх-Морпорк, най-малкото заради негова характерна миризма. Наричат този град Голямото Уахууни на името на един особено смрадлив и неприятен на вкус плод. По улиците можем да срещнем хора, тролове, джуджета, гноми и Дъртия Гнусен Рон, който е отделна раса, тъй като никоя от другите не го иска. Тук е и вечният "Сам Си Прерязвам Гърлото" Диблър, който отново продава не по-малко вечните си наденички. В двореца патрицият Ветинари се съсредоточава върху усилието да не управлява града, което според него е най-важното качество, което трябва да притежава един градоначалник. В гилдията на алхимиците пък един млад изобретател е на път да направи големия пробив в живота си. Или поне голям пробив...

– Какво ми разправят те, че тази смес била нестабилна. Ще им покажа аз на тези стари глупаци. С моето изобретение животът ми ще стане дълъг, богат и охолен.

– ПОЗВОЛИ МИ ДА ТИ ВЪЗРАЗЯ. – каза Смърт точно секунда преди експлозията.

– Май си прав... – отвърна душата на младия алхимик.

В двора на Невидимия Университет магьосниците се опитваха да усмирят Ковчежника, който отново беше прекалил със сушените жабешки хапчета. Помагаше им една човекоподобна маймуна, но това не притесняваше никого, тъй като Библиотекарят беше един от най-старите и ценни служители на Университета, а освен това приемаше да му плащат и чрез банани.

***

Изведнъж времето спря – маратонът в Ефеб замръзна, секнаха и разговорите на рамтопските вещици. Времето спря да тече за Ветинари, за Диблър, за Дъртия Гнусен Рон, за магьосниците и дори за Смърт, за когото казват, че ще надживее времето на всеки друг. Само Азраел знаеше какво става...

***

Азраел извади Диска от компютъра си и го прибра в кутийката, а след това посегна към следващата игра. По една ирония на съдбата той вярваше, че собствения му свят е гигантска топка от пръст, която се носи в Космоса...

Боян Спасов

Извънземните

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Миналият месец премина под знака на страхотния екшън Aliens vs. Predator 2 и тъй като играта все още витае в мрачните подстъпи на съзнанието ми, реших да направя ретроспекция и да ви представя

Aliens

За всички, които са си мечтали да "изиграят" филма "Пришълци"

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Konami
- **Платформа:** Аркаден автомат
- **Тествана с емулатор:** MAME32.56(Win)
- **Оценка:** 9

Има едно старо неписано правило, че игрите по филми почти винаги са пълна боза. Хубаво е обаче, че за всяко правило си има изключения и в нашия случай това е аркадният автомат Aliens, който пресъздава събитията от най-зрелищната, втора част от поредицата "Пришълец".

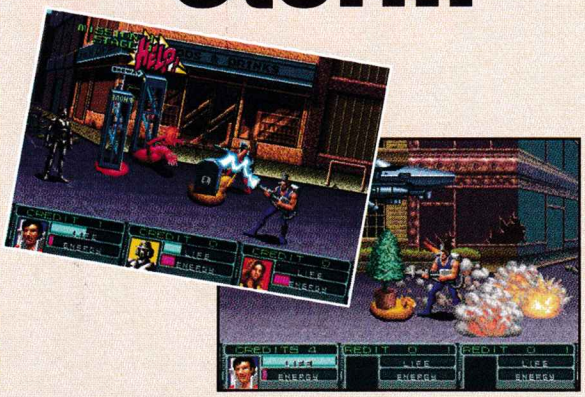
Aliens изглеждаше феноменално през далечната 1990 година и можеше да ви накара да изпитате истински ужас (ако ли не да напълните гащите), точно като оная сцена, в която морските пехотинци бяха нападнати от всички страни от слузестите ксеноморфи. Konami успяват да уловят перфектно мрачната, клаустрофобична атмосфера на "Пришълците" и включвайки множество познати сцени, ви караха да се чувствате така, сякаш играете самия филм.

В единичната игра управлявате Рипли, а при двойна някой ваш приятел може да поеме контрола над Хикс (онзи рус пич, който помагаше на Сигърни Уийвър). Първоначалното ви оръжие е готината картечница от филма (онова чудо, дето мъкнеше Васкес), но по-късно ще се сдобиете с незаменимата огнехвъргачка и с различни ракетомети. Целият този арсенал ще ви е жизнено необходим, защото нивата буквално са наводнени с гнъсните пришълци, които са представени от всевъзможни вариации на оригиналния alien. Всички гадини и герои са анимирани превъзходно, истинско постижение, като се има предвид, че играта е на повече от 10 години.

Разнообразие в постоянната стрелба по извънземните внасят два епизода, в които попадате на борда на бронираната кола на морските пехотинци и раздавате правосъдие с картечницата по изпречващата се на пътя ви измет. Най-ефектните сцени в играта са пресъздадени точно като във филма: например, когато Рипли се качва в грамадния товарен робот или финалния дуел с Майката. Aliens е игра, която непрекъснато ви държи нащрек – опасността наистина е осезателна, а ефектът е подсилен с включването на познатия индикатор за движение, който показва положението на пришълците. Множество шокови моменти ще ви карат да потръпвате от страх. Мен лично особено ме бе впечатлила една конкретна сцена – Рипли е в асансьор и на всеки етаж срещу нея се изсипва невъобразима паплач, а върху покрива от време на време скачат гадини, които почват да танцуват буги и с тежестта си късат едно по едно въжетата на асансьора, заплашвайки да пропаднете стремително надолу – 100% адреналин.

Aliens е перфектна игра във всяко едно отношение – мрачната и стилна графика, страховитите звуци, удобното управление и филмовата атмосфера. С нея Konami създават не само една от най-добрите игри по филмовата поредица, но и един от най-забележителните аркадни автомати въобще.

Alien Storm



Alien Storm днес се смята за една от класиките в beat'em'up-жанра и въпреки това тази малка перла е непозната на повечето геймъри (автоматът е рядкост не само в България). На пръв поглед играта прилича на Golden Axe-клонинг с извънземна тематика, тъй като принципът е абсолютно същият. Alien Storm обаче притежава един доста специфичен чар и наистина абсурден и извратен хумор, което ѝ придава индивидуалност и я разграничава достатъчно от първообраза.

В началото избирате един от трима герои – мъж, жена или освирепял робот, които наричат себе си ловци на извънземни (Alien Busters) и имат намерение да превърнат инопланетните инвазори в апетитни alien-бургери. Всеки от тях разполага с различни атаки и точно като в Golden Axe с по една "магия" (суператака). Alien Storm се играе като стандартен beat'em'up – основната ви задача е да "гърбите" безмилостно различни видове извънземни, които за разлика от други игри са, меко казано, странни на външен вид. От време на време в играта има доста интересни пасажи, в които

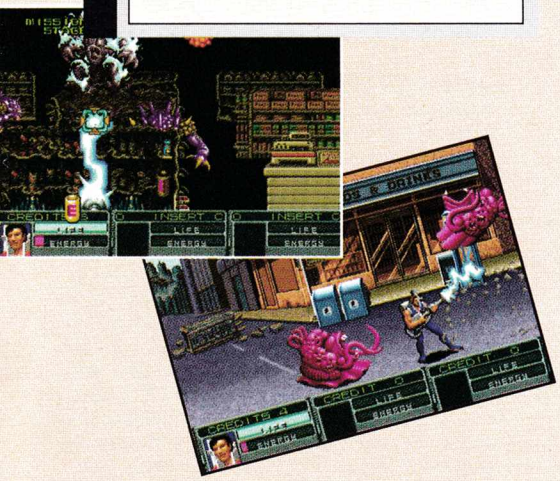
в аркадните игри

най-забележителните аркадни игри с извънземни. Не добродушни извънземни като Е.Т.-то на Спилбърг или пък сивите/зелени човечета а ла "Досиетата Х", а истински гадни, слузести, кошмарни извънземни, такива, каквито обича да ги рисува болният мозък Гигър. Това, което ще прочетете по-долу, е моята лична Top 3-Alien-аркадна-селекция за всички времена.

Ловци на извънземни

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** SEGA
- **Платформа:** Аркаден автомат
- **Тествана с емулатор:** s16ae082(Sega System 16)
- **Оценка:** 8



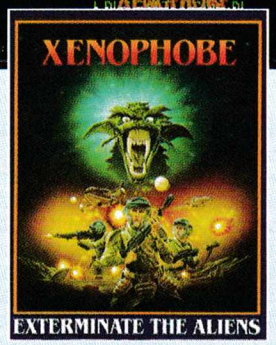
влизате във вътрешността на сгради и виждате действието от първо лице. Ще трябва да пуцате с бластера си по изскачащи от вси страни гадини (напомня на Virtual Cop), а най-големият кеф е, че почти всичко е разрушимо (представете си какво става в един супермаркет). Въобще Alien Storm е истинска радост за вандала и ще ви позволява да безчинствате почти навсякъде. Освен всичко това трябва да се приготвите за наистина извратени гледки, телесни експлозии и други подобни "красоти". Действието е подкрепено с изключително удобен контрол и страхотни звукови ефекти (навсякъде се чуват писъците на бягащите от извънземните хорица). Комбинираща ефектни биткаджийски пасажи със свирепа стрелба от първо лице, Alien Storm е просто задължителна за любителите на безумни и динамични екшъни.

Xenophobe

Какво ще кажете за един детмач?

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Midway
- **Платформа:** Аркаден автомат
- **Тествана с емулатор:** MAME32.56(Win)
- **Оценка:** 9



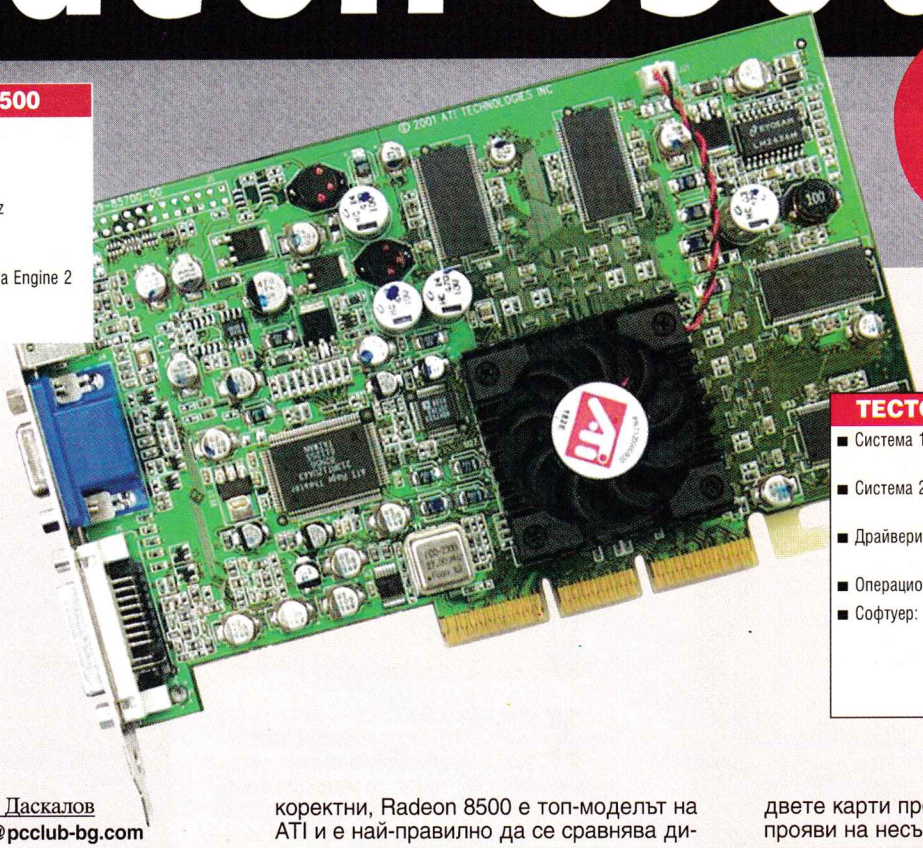
Xenophobe безспорно беше най-култовата игра в софийските зали за електронни игри, истинска легенда, един от малкото автомати, които винаги бяха заети. "Ксенофобията", както ѝ викахме тогава, е уникална игра във всяко едно отношение. Първото, което се набива на очи, когато видите автомата, освен респектиращите му размери, е разделеният на три екран и джойстиците, които бяха направени точно като пилотски ръчки. Както вече сте се досетили, Xenophobe позволява на трима души да играят едновременно, но за разлика от всички останали автомати, тук всеки един от геймърите може да се движи свободно и да действа независимо от останалите. Различните нива ви отвеждат в космически станции и лунни бази, като целта ви е да прочиствате терена от извънземната напаст. Самите герои са абсолютни изроди – освен хора можете да избирате и шантави извънземни, типове с глави на патоци и всякакви подобни щураци.

По принцип базите, в които се развива действието, са сравнително идентични, а пришълците са само няколко вида, но това не е от значение – много по-важно бе, че Xenophobe създаваше невероятно чувство за свобода на действие, нещо, което аз лично не съм виждал в друга аркадна игра.

Шоуто обаче принадлежеше на самите извънземни нашественици, с които бяхме свикнали толкова много от ежедневното висене в залата, че скоро всяко едно от тях получи собствено нарицателно име, дарено от креативно настроената българска геймърска общност по онова време. Така например малките паякоподобни гадинки (подобни на face hugger-и) бяха наричани с умиление "съвести", защото имаха навика да се впиват във вас и да ви "гризат" безпощадно. Играта е страшен купон, но това, което я направи култова, е възможността да си спретнете някой и друг детмач с хората, с които играете. Номерът е в това, че на определени места от базите можехте с определена система да си "правите" максимум кръв и гранати. След това всеки един от играчите можеше да захвърли оръжието си в някое кошче за боклук и да започне лудешка гоненица срещу останалите, като ги налага с юмруци или ги "подгрява" с бомби. Това беше наистина неописуем и дивашки кеф.

Между другото "ксенофобия" значи страх (омраза) от чужденци и всичко чуждо, понятие, което човек лесно може да разбере примерно в източните покрайнини на Берлин.

Radeon 8500 &



ATI RADEON 8500

- 64MB DDR памет
- Честота на ядрото 275MHz
- Честота на паметта 550MHz
- 1 Gigapixels/s fillrate
- Hardware T&L чрез Charisma Engine 2
- DVI-Out и TV-Out изходи

ТЕСТОВИ КОНФИГУРАЦИИ

- Система 1: Athlon XP 1600+, Soltek 75DRV2, 256MB 266MHz DDR RAM (CAS2)
- Система 2: Pentium 4 1700MHz, фирмено Intel i850 дъно, 256MB RDRAM
- Драйвери: ATI: 6.13.10.3286
  NVIDIA: Detonator 22.80
- Операционна система: Windows XP
- Софтуер: 3DMark 2001
  Quake 3 Arena ver. 1.15
  Unreal Tournament ver. 4.36
  Dronez
  Serious Sam

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Григор Стоичков
grigorbg@mail.bg

Агонизиращ крясък ме изтръгва от унеса. Поглеждам към Григор, който по незнайно какъв начин е успял да обърка пепелника с чашата с кафе и е излял сметанката си в него. С нескрито задоволство констатирам, че не съм единствения, на когото зяпането на едни и същи бенчмаркове в продължение на часове действа хипнотизиращо. В сумрачната стаичка на последния етаж цари типично творческа атмосфера, или иначе казано – тотален хаос, който с всяка изминала минута отива на към по-зле под съпровода на песните на Rammstein, Nirvana, Black Sabbath и много други знайни и незнайни изпълнители. Сред безбройните дискове, листчета, немити чаши и всякакви такива боклуци, на двете маси в стаята са струпани в насипен вид двете тестови конфигурации, които биха били достатъчен повод за гордост на всеки компютърджия. Но не бързите процесори и току-що появилите се на пазара дъна са в центъра на вниманието. Вместо тях, обект на нашите интереси, както и на настоящия материал са две от най-новите и съответно едни от най-мощните видеокарти на световния и българския пазар – Radeon 8500 на ATI и GeForce 3 Ti200, производство на Gainward. Жалко, че не успяхме да се докопаме до Ti500 до редакционното приключване на броя, но какво пък, него ще ви го представим по-нататък. Това ме подсеща, че преди да започне същинската статия, трябва да направя едно уточнение. Ако трябва да бъдем коректни, Radeon 8500 е топ-моделът на ATI и е най-правилно да се сравнява директно само със съответния такъв на NVIDIA, а той е именно GF3 Ti500. Не че Ti200 не е конкурентноспособен, даже напротив, но просто за да не си направите разни прибързани изводи, трябва да имате в предвид, че NVIDIA имат и по-бърза (но и по-скъпа) карта.

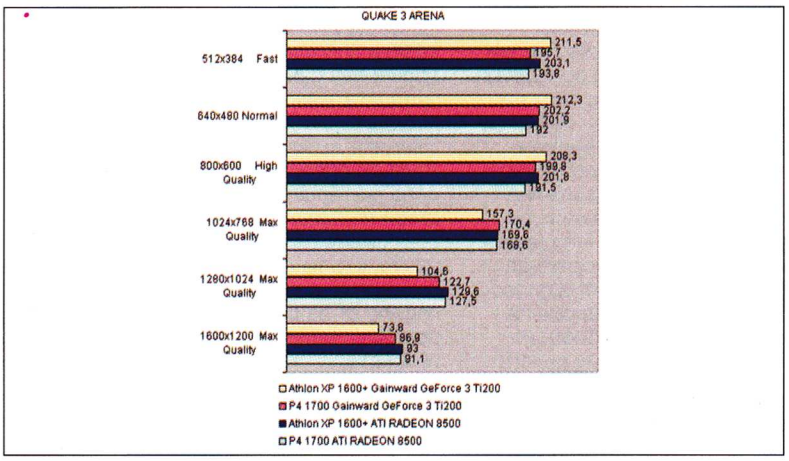
Така. Сега по същество. Няма да ви запознавам мега-подробно с особеностите на архитектурата на всяка от двете карти, мисля, че в предишните броеве съм изписал достатъчно теория. Все пак можете да прочетете кратки описания на картите в карето със спецификациите им. Решихме да тестваме двете карти на две различни платформи – AMD и Intel, за да може да се види коя карта с кой тип процесор работи най-добре. За теста избрахме Athlon XP 1600+ и Pentium 4 1700 и съответните дънни платки Soltek 75DRV2 (KT266A чипсет, DDR памет) и фирмена Intel платка с i850 чипсет и Rambus памет. На външен вид двете видеокарти представляват напълно различна картинка – Radeon-ът, с нормалната си зелена печатна платка, обикновен радиатор и "голи" чипове на паметта изглеждаше съвсем нормално. От друга страна, картата на Gainward успява да привлече вниманието от раз с кървавочервената си печатна платка и съответстващите по цвят радиатори на паметта и ядрото. Последният е някакъв по-особен вид Orb и поне на мен ми изглеждаше доста кекав – той беше просто алуминиева пластина с щамповани и закривени нагоре "ребра". Въпреки, че така и не успя да ми вдъхне доверие, охладителят на ядрото си вършеше работата (то оставаше и да прави проблеми!). Инсталацията и на двете карти протече гладко, без груби прояви на несъвместимост и се състоеше единствено в пъхане на картата в слота, стартирането на компютъра и инсталирането на драйверите. За операционна система беше избран Windows XP поради факта, че все повече и повече хора преминават на него. Самите тестове бяха направени с всички настройки в BIOS-а оставени на Default, като изключим тези на паметта, която в случая с AMD платформата беше пусната на 133MHz при CAS2, а при Intel изобщо не беше пипана поради невероятната "дружелюбност" на BIOS-а на дъното, който в общи линии не ни позволяваше да пипаме нищо (типично за фирмените дъна на Intel). В драйверите също сме избягвали да правим промени, единствено изключихме VSync-а и при двете карти, а на Radeon-а "Optimisation Preference" опцията в менюто за OpenGL беше включена на "Quality". Повечето от тестовете бяха пускани неколкократно с цел да се провери постоянството на резултатите и тук някои от тях се изложиха. Например Dronez често изкарваше някакви абсурдни разлики във фреймовете между различните пускания, затова и не сме тествали толкова подробно с него. Най-голямо внимание според мен си заслужава да отделите на изучаването на тестовете под Quake3, който всеки път заковаваше кадрите без почти никакви отклонения. Имахме желанието да тестваме и с Mercedes Benz Truck Racing, но се появи някакво неразбирателство между играта и GF3 Ti200, в резултат от което половината обекти на екрана като например пистата, околните полянки и колелетата на камионите чисто и просто не се рендерираха. А ето ги и самите резултати. Да започнем с...

GeForce 3 Ti200

GEFORCE 3 TI200

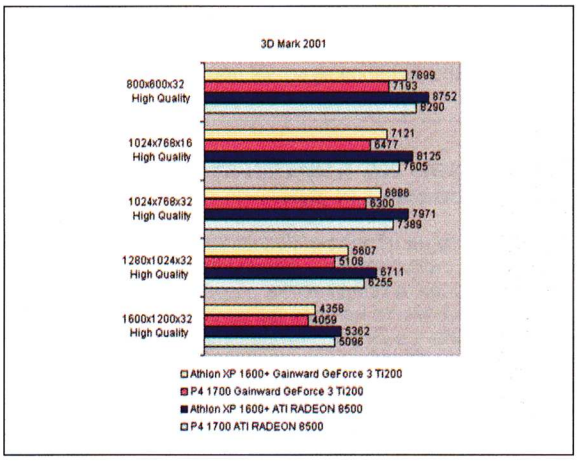
- 64MB DDR памет
- Честота на ядрото 175MHz
- Честота на паметта 400MHz
- 700 Megapixels/s fillrate
- Hardware T&L
- nFiniteFX engine включващ програмируеми vertex и pixel shader-и

*** QUAKE 3 ARENA ***



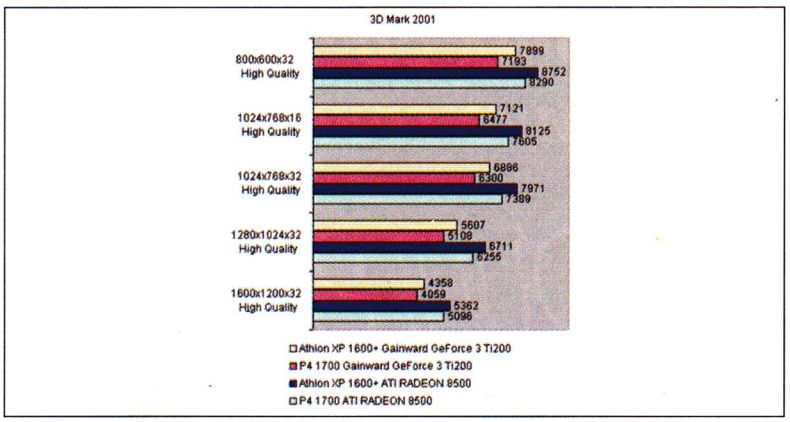
Тук двете карти са много близко една до друга, като при по-ниските резолюции Ti200 има едва забележимо предимство, а когато играта се пусне при 1024x768 или повече, Radeon-ът застава на върха, особено в комбинация с Athlon XP. Това беше и другата голяма изненада в тези тестове – при всички досегашни тестове, които съм виждал, Pentium 4 е фаворитът при ниските резолюции в Quake 3. Но явно AMD са си свършили добре работата и XP1600+ успя да изпревари с малко Pentium-а при най-ниския режим. При по-високите резолюции обаче системата с Athlon + GeForce 3 изостава на доста сериозна дистанция зад Pentium 4-ката, докато същите системи с Radeon показваха еднакви, макар и на моменти (по-специално при по-високите режими на Anti-Aliasing) доста незадоволителни резултати.

*** 3D MARK 2001 ***



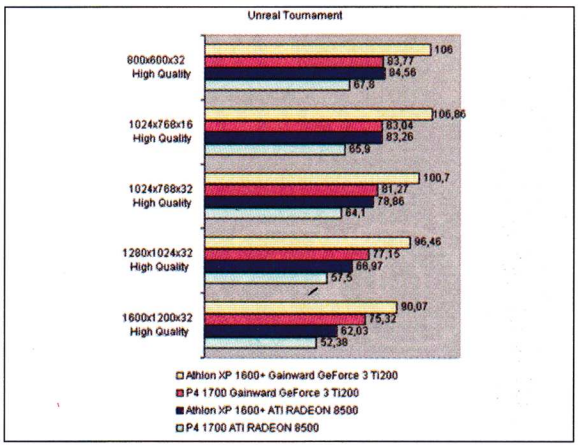
В този доста популярен и способен да изстиска силите дори и на най-бързата карта тест, за който доскоро много хора (включително и аз самият) говореха, че е предназначен да демонстрира и изтъква качествата на GeForce 3, Radeon-ът изцяло доминираше, работейки най-добре на Pentium 4 системата. При всички тестове разликата между Radeon-а и GF3-ката се поддържаше постоянна – около 1000 точки разлика на еднакви платформи в полза на отрочето на канадците.

*** DRONEZ ***



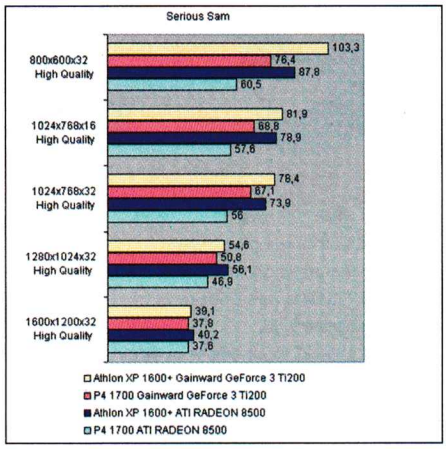
Както казах, в този Dronez резулатите бяха доста непостоянни, но все пак решихме да ги публикуваме. В случая предимството на Radeon 8500 пред GF3 Ti200 е повече от очевидно, каквотовпрочем е и това на Pentium 4 над Athlon XP. При по-внимателно вглеждане в графиката открихме, че GeForce 3 Ti200 успява да визуализира bump-mapping-ът върху едно чудовище, докато картата на ATI просто проспива този момент. Това хич не е чудно, като дори самите разработчици на играта си признават, че са я оптимизирали да използва максимално възможностите на nFini енджина на GeForce 3 видеокартите...

*** UNREAL TOURNAMENT ***



Аз лично не съм голям почитател на UT като бенчмарк, но Григор настоя да включим играта в тестовете. Речено – сторено. GeForce + Athlon е конфигурацията, която ще ви осигури максимална производителност в тази игра. Radeon-ът като цяло изостава доста чувствително от противника си (вероятно поради недоизпипани драйвери), същото прави и Pentium 4 спрямо Athlon XP.

***** SERIOUS SAM *****



И тук отново станахме свидетели на тоталното прегазване на Pentium 4 от Athlon XP, както и на вече утвърдения факт, че GF3 Ti200 се чувства доста комфортно на ниските резолюции.

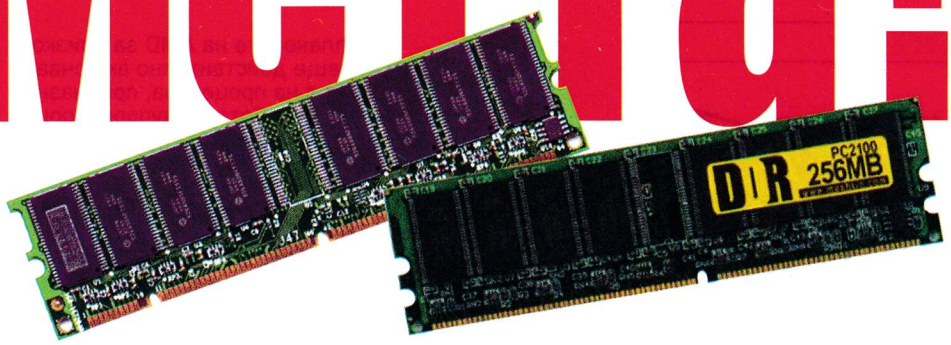
Качество на картината, Anti-Aliasing и др.

Качеството на образа в 3D при двете карти беше съпоставимо – всяка карта демонстрира своите предимства и недостатъци, например ATI-то не успя да се справи с Bump-mapping-а в Dronez, но пък успява да представи по доста по-красив начин S3 компресираните текстури в Quake 3. В 2D за най-придирчивите изборът е ясен – канадците винаги са се славили с доброто си 2D и Radeon 8500 не прави изключение на тази традиция. При Anti-Aliasing-а нещата стоят по подобен начин. Явно SMOOTHVISION технологията е доста добре изпипана, защото нито един режим на FSAA при Ti200 не успя дори да се доближи до качеството на Radeon. Quincunx режимът при GF3 се оказа ако не голямо разочарование, то поне нищо особено. Всъщност и двамата с Григор сме напълно единодушни, че при способността на тези видеокарти да изкарват над сто кадъра при разделителни от типа на 1024x768 и нагоре просто няма смисъл да се играе на по-ниска резолюция и да се разчита на Anti-Aliasing-а да оправя нещата. Даже при някои по-малки и евтини монитори осигуряването на адекватна опреснителна честота ще се превърне в проблем далеч преди видеокартата да удари тавана на възможностите си. Така че играйте смело на високи резолюции. Като казах опреснителна честота, се сетих за една странна особеност на играта под Windows XP – по време на тестовете и двете карти не успяха да отлепят под 3D при повече от 60Hz опреснителна честота на монитора. Не сме се захващали сериозно с този проблем, но ако се окаже твърде голям за вас винаги можете да си инсталирате добрия стар Win98, там и без това ATI-то върви още по-бързо (извод: ATI да си оптимизират драйверите за XP). Ако искате още по-голяма производителност, но не можете да понесете мисълта за регрес към 98, винаги можете да овърклокнете картата си. Ние успяхме да достигнем 220 ядро/460 памет с Ti200 и 305 ядро/295 памет с Radeon-а. Но дори и без овърклок картите предлагат предостатъчно производителност за безпроблемно минаване на сегашните и предстоящите да излязат в близко бъдеще игри. Дали по-опростеният от гледна точка на допълнителни функции GeForce ще ви се стори по-привлекателен или ще бъдете подмамени от апетитните мултимедийни възможности и отлично качество на изображението на продута на ATI – това зависи изцяло от вашите лични предпочитания, но в нито един от двата варианта няма да сбъркате.

HARDWARE-BG.COM

МОДЕРНО ПРОИЗВОДСТВО НА CD
ОРИГИНАЛЕН ДИЗАЙН НА CD
ВИСОКО КАЧЕСТВО НА CD
ВСИЧКО ТОВА ОТ "ХЕМУС ГРУП"
НОВАТА ФИРМА РАБОТИ ЗА ВАС
За контакти: Промишлена зона "Орион", ул. 3020, No. 34 тел: 920 17 75

Какво се случи с паметта?



Наистина, какво стана с тази памет? До един хубав момент цените падаха ли, падаха... Хората тъкмо се бяха юрнали да купуват още и още памет, когато в един момент цените скочиха много рязко. А всички знаят, че когато човек свикне на евтино, много трудно ще се съгласи да купува скъпо, и затова мало и голямо се захвана да разнищи причината за тези флуктуации.

Иван Цирков
blader@mail.bg

Е, причините са много комплексни и трудно могат да бъдат обхванати на една страничка, но все пак ще се постарая да дам всичко от себе си.

По принцип в пазара на памети е възможно да се появи един определен момент, в който цената на чипове с по-голям обем е по-висока от тази на чиповете с по-малък обем. Според Samsung (най-големият световен производител на памети) този момент е настъпил, и е време да се премине към преобладаващо производство на 256 Mb (мегабитови) чипове памет. Според корейската компания Hynix Semiconductor (която пък от своя страна е третият по големина световен производител) обаче, този момент ще настъпи най-рано в края на следващата година и компанията продължава да държи две трети (67%) от производствените си мощности, ориентирани към 128 Mb чипове. Разбира се, по този начин се получава пренасищане на пазара и залежаване на чипове памет в складовете на дистрибуторите, което пък води до принудително понижаване на цените. Мнението на аналитиците е, че най-вероятно всички големи производители (като Samsung, Micron Technologies, и др.) са толерирали негласно падането на цените, разчитайки, че по този начин ще успеят да нанесат загуби на по-малките компании в този бранш. Това мнение се базира на факта, че никоя от големите компании няма чак такъв превес на пазара, че да диктува цените на всички останали.

По-интересното в случая е, че Hynix всъщност е (или по-точно беше) практически на прага на фалита. В този момент обаче се намесиха редица корейски банки и кредитори, които в крайна сметка успяха да извадят компанията от дълбокия й колапс, макар и не по най-законния начин (поне според законите на световната търговска организация), като я финансираха с кредит в размер на $7млн.

От своя страна изпълнителният директор на Infineon Улрих Шумахер смята, че всъщност виновна е Samsung, която отново е корейска:). Според него компанията е понижила цените, на които продава, за да предизвика фалита на Hynix, и след като е видяла, че тази тактика явно няма да има успех (поради финансирането на Hynix от правителството и няколкото корейски банки), е вдигнала отново цените, за да има все пак някаква печалба. Отгоре на всичко Hynix обяви, че смята догодина да построи няколко нови завода за памети, т.е. явно компанията хич и не смята да се свива, а дори напротив – ще увеличава производството. Ако го направи, вероятно залежаването на памет дори ще се увеличи (което не означава, че цените ще падат още, тъй като в момента някои производители продават на цена, равна на производствената или дори под нея).

Големите японски производители – NEC, Hitachi, Toshiba, и Matsushita са подали обвинения срещу Samsung и Hynix в дъмпинг на памети на японския пазар. Micron Technologies, от своя страна, обвинява и корейското правителство, тъй като де факто то дава парите на Hynix чрез своите банки, и по този начин нарушава правилата на СТО. Европейският съюз заплашва, че ще подаде сходни обвинения... т.е., явно положението на компаниите хич не е розово.

Каква точно е истината, никой не знае. И Samsung, и Hynix са корейски компании, т.е. логичният извод е, че би трябвало да са в състояние на остра конкуренция помежду си. Но може и да сключили някакъв негласен съюз, а пък всички тези обвинения между тях да са просто параван? А може би просто всичко е поредица от случайности, в които някои хора (да се чете "конкурентни фирми") виждат златна възможност за злепоставяне на конкуренцията, а може би дори и изваждане от бизнеса.

МИКРОФОН И МИШКА
Най-доброто начало на съботния ден!
Програми, железа, линкове, новини, гости, експерти, игри и награди...
96.7Mhz ☎ 91091 MP3: del.bg/micmouse; www.micmouse.net;
micmouse@mail.bg; 58961726 nick MicMouse. Събота, 12-15 ч.
РОК РАДИО ТАК ГРА 96.7 - ЕДИНСТВЕНОТО В БЪЛГАРИЯ -
Заповядай в клуб MicMouse*!
60 компютъра, една бирария и приятели. Какво повече? :) В подлеза на бул. „България" и бул. „Дим. Несторов". Тел. 9580155/56; http://club.micmouse.net. Денонощно.
* компютърното сборище на София

Hardware news

VIA VPX-64

VIA обявиха намеренията си да поддържат 64-битова, 66-мегахерцова PCI шина, като за целта на първо време ще се използва специален чип, VIA VPX-64, който ще се ползва в комбинация с някой от следните чипсети: P4X266, P4X266A и Pro266T, осигурявайки поддръжка на 4 64 битови/66 мегахерцови PCI слота и 6 от старите PCI 33MHz/32bit. Интересното е, че чиповете ще заместват изцяло функциите на вградения в чипсета PCI/AGP контролер, което на практика означава, че AGP видеокарти няма да могат да се използват. За в бъдеще се планира друга версия на чипа, която не налага това ограничение, но дори и за момента това едва ли представлява проблем – сървърите, за които на практика е предназначено това нововъведение, нямат нужда от мощна видеокарта и могат съвсем спокойно да използват някоя PCI такава.

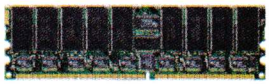
Сървърен Duron

Какво пък е това животно, ще попитат някои. И наистина – какво е? Нали уж процесорът е ценово ориентиран, какви сървъри, какви пет лева? Звучи невероятно (макар и изобщо да не е лошо), но явно плановете на AMD за близкото бъдеще действително включват версия на процесора, предназначена за работа в двупроцесорни системи, и носеща названието Duron MP. Потвърждението на слуха дойде от ASUS, които са включили новия Duron в списъка с поддържани процесори на A7M266-D дънното си. Споменати са работни честоти от 1 до 1.6 гигахерца и нагоре. Процесорите ще са базирани на Morgan ядрото и се очакват да се появят до края на годината, заедно с новия мулти-процесорен чипсет на AMD 760MPX.

ATI RV250 през март?

Наскоро изтече слух за предстояща през март идната година премиера на нов продукт от страна на ATI. В това няма нищо лошо, но странното кодово обозначение на чипа хвърли в оркестъра голяма част от хардуеристите по света. За момента Radeon 8500 е най-бързата карта на ATI за домашна употреба и носи кодовото обозначение R200. Цифрата в обозначението на новия чип е по-голяма, следователно характеристиките му би трябвало да са завишени, което според наличната за момента информация е така – честотата на 0.15-микронното ядро се очаква да бъде между 300 и 350 мегахерца, то ще има 4 рендериращи конвейера с по 2 текстуриращи модула всеки, DDR или обикновена SDRAM памет с честота съответно 230 и 300 MHz и капацитети от 32 и 64 мегабайта, 128– или 64-битова шина на паметта при DDR и 128-битова при SDR памет, HyperZII и TrueForm модул, Vertex Shader, поддръжка на FSAA, HydraVision и пълна съвместимост с DirectX 8.1. Но буквата "V" в обозначението обикновено се среща при ценово ориентираните Value карти, като например Radeon 7500, който носи означение RV200. Също толкова странно е и че засега няма информация за "чист" R250, единственият друг продукт, който се очаква от ATI в обзоримо бъдеще, а по-точно през второто четиримесечие на 2002, е R300. До март има доста време и може да се случи всичко, но засега не ни остава нищо друго, освен да гадаем какво точно означава V-то в обозначението на мистериозния нов чип.

VIA правят алтернатива на QDR паметите



Новата технология се нарича Quad Band Memory (QBM) и ще има два пъти по-голяма пропусквателна способност от нормалната DDR памет. Това повишаване се реализира чрез разделянето на чиповете върху модула на две банки памет, като втората работи на 90 градусова фазова разлика спрямо първата и така на практика могат да се извършат 4 трансфера на данни за един такт. Очаква се поддръжка на този тип памети, които иначе ще използват стандартен 184-пинов DIMM слот и следователно ще бъдат обратно съвместими с по-старите типове памети (но не и с по-старите чипсети), да бъде включена в P4X333 чипсета на VIA за Pentium 4 процесори. Технологически чиповете и модулите на новата памет няма да се различават особено от тези на стандартната DDR памет, следователно и цената на QBM паметта не би трябвало да бъде много по-висока, но въпреки това, за да се наложи, новата памет ще трябва да предлага видимо подобрение в производителността спрямо стандартната DDR памет и да получи подкрепата и на колкото се може повече от останалите производители на чипсети.

МИКРОФОН И МИШКА®
Най-добро начало на съботния ден!
Програми, железа, линкове, новини, гости, експерти, игри и награди...
96.7Mhz ☎ 91091 MP3: del.bg/micmouse; www.micmouse.net;
micmouse@mail.bg; 58961726 nick MicMouse. Събота, 12-15 ч.
РОК РАДИО ТАКТ 96.7 ГРА - ЕДИНСТВЕНОТО В БЪЛГАРИЯ -
Заповядай в клуб MicMouse*!
60 компютъра, една бирария и приятели. Какво повече? :) В подлеза на бул. „България" и бул. „Дим. Несторов". Тел. 9580155/56; http://club.micmouse.net. Денонощно.
* компютърното сборище на София

За пусковите дати на NV17 и NV25

По последни данни двата нови продукта на NVIDIA ще бъдат отложени за догодина – NV17 вместо през досега очаквания декември ще се появи през януари, а пък помощният NV25 ще види бял свят още по-нататък, като очакванията са все пак това да стане до края на първата четвърт на 2002. Отлагането най-вероятно е следствие на дилемите за производството на чиповете, пред които е изправена компанията. Както може би някои от вас знаят, за производството на чиповете си NVIDIA използва производствените мощности на две компании – TSMC и UMC. Първата от тях в момента е с претоварени производствени линии за 0.15-микронни чипове, а пък производствените мощности за 0.13-микронни такива са прекалено хилави, за да поемат всички заявки от NVIDIA, като на всичко отгоре произвеждат и C3 процесорите на VIA с Ezra ядро. UMC пък ще могат да произвеждат чипове по 0.13-микронна технология най-рано от средата на идната година нататък.

Използвайте Tualatin в старото си Slot1 дъно!

Компанията Powerleap за пореден път доказва способността на "новите" процесори да работят с уж безвъзвратно остарели дъна, пускайки на пазара адаптер за използване на Tualatin процесори в добрите стари дъна, екипирани със Slot1. Конверторът носи названието PL-iP3/T и в момента се продава в Япония за $47, което на пръв поглед може да е малко скъпичко, но пък като се има предвид, че се спестяват разходите по закупуването на ново дъно, всъщност не изглежда чак толкова неизгодна покупка. Разбира се, на старите дъна няма да намерите нововъведенията, изобилстващи по съвременните, но въпреки това, вариантът Slot1 дъно + Tualatin е най-малкото интересен от принципна гледна точка :). Аз лично съм възмутен от начина, по който производителите ограбват парите ни с лъскави обещания за предимствата на някоя "нова" платформа, която, както се вижда, е на практика просто добре замаскираната стара...

Intel и AMD имат проблеми?

Твърде възможно е в момента двете компании да срещат сериозни трудности при използването на 0.13-микронен производствен процес. Наскоро се появиха слухове, че AMD имат проблеми с преминаването към по-съвременната технология, необходима за производството на очакваните през първата четвърт на следващата година Thoroughbred чипове (наследниците на Palomino), в резултат от което датата за пускане на въпросните процесори може и да се отложи. Това няма да е добре за AMD, тъй като те разчитат на новите чипове да преминат границата от 1800 MHz (2200+ рейтинг) и да се борят срещу конкурентните процесори на Intel. Intel от своя страна също очевидно среща трудности с овладяването на новата технология, защото още от лятото се носи мълвата за неволите им, а вече отложиха веднъж пуска на 0.13-микронния Northwood, който по първоначални планове трябваше да излезе до края на годината на честоти от 2 и 2.2GHz, но датата бе променена на 7 януари 2002. Въпреки това и двете компании упорито отричат да имат проблеми с новата технология и ни уверяват, че датите ще бъдат спазени.

NVIDIA прекаляват...

Техните чипове може да са най-бързите, но пък за сметка на това маркетинговият им отдел на моменти ме отвращава. Ето какво е последното им хрумване, за реализирането на което ще помагат и едни от партньорите на NVIDIA – PNY Technologies, които правят карти с NVIDIA чипове и ги продават под името Verto. Мотото на кампанията ще бъде "Got Voodoo – Get Verto!", а самата тя ще представлява следното – всеки, който закупи Verto GeForce 2 MX 400, GF2 Ti или GF3 Ti 500 и предаде старата си Voodoo карта, ще получи "бонус", изразяващ се с връщане на от 10 до 30 долара от цената на Verto-то, като уловката е, че "рестото" ще зависи не от вида на предаденото Voodoo, а от типа на закупения GeForce. Не че искам да плюя NVIDIA, но това е наистина гаднярска тактика от тяхна страна, още повече че я прилагат на един вече мъртъв конкурент.

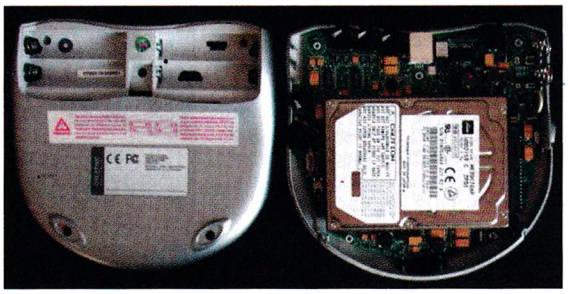
HARDWARE-BG.COM

MP3 плейъри

Да избереш MP3 плейър не е лесна работа

Масовото разпространение на MP3 компресията е едно от явленията, които разтърсиха както големите музикални компании, така и гигантите в областта на битовата аудиотехника. Първите припознаха в този формат заплаха за авторските права и в интерес на истината бяха прави. Napster и подобните на него системи за размяна на файлове го доказаха по неоспорим начин. Вторите пък се сдобиха с нова, гъвкава и агресивна конкуренция, която излезе от средите на хардуерните производители. В крайна сметка от всичко това като че ли спечели най-вече потребителят...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

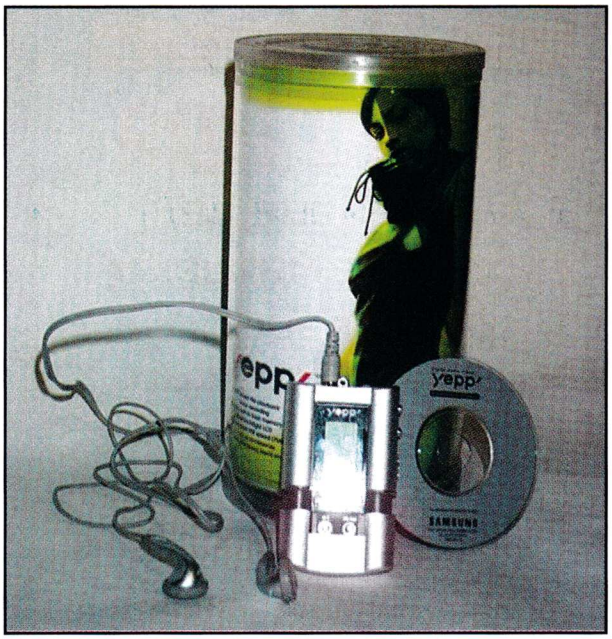


Jukebox-ът на Creative – поглед отвътре. Не правете това в къщи!

Със своя 30 GB твърд диск, Creative Nomad Jukebox е мечта за меломаните.

В началото бяха Diamond с техния Rio... Оттогава изминаха само четири години, но за този кратък период от време разпространението на хардуерните MP3-плейъри отбеляза невероятно развитие. Въпреки претенциите на Hi-Fi маниаците, че звукът при различните аудио компресии е далеч от истината, алтернативните устройства навлязоха практически във всички области, доминирани доскоро от традиционните аудиосистеми. Появиха се MP3 плейъри за автомобили, Disk и Walkman-ите са на път да бъдат изместени, а мобилните телефони с MP3 възможности са нещо, което вече не изненадва никого. В този бранш се завихри невероятна конкуренция. Едва ли някой е в състояние да изброи огромното количество разработки по тази тема. Утвърдените производители на аудиотехника бяха изправени пред предизвикателството да мерят сили с фирми, разполагащи с много по-скромни ресурси.

YP-30 е най-новият MP3 плейър от серията YEPP на Samsung.



Типичен пример в това отношение е

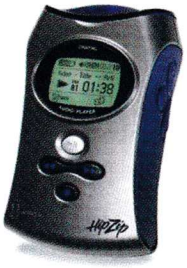
българската Daisy Technology

През 2000 година те пуснаха на пазара първия нашенски MP3 плейър. Това беше Diva (www.mydivaplayer.com). Този продукт предлага на потребителя в общи линии всичко, което би получил и от чуждите аналози, но на значително по-ниска цена. Един от основните недостатъци на родния плейър е сравнително стандартният, демодиран дизайн и прекалено малкият дисплей. Размерите на Diva (56x78x18 мм) и теглото (39 г) са в рамките на допустимото за устройство от такъв тип. Diva се предлага в три разновидности. MP3032VP е с 32 MB карта и струва $79*. Вторият вариант, MP3064VP, разполага с 64 MB, а цената е $99. Последната разновидност е съоръжена със 128 MB памет, но е и значително по-скъпа – $139. Освен плейър, Diva е също диктофон. Устройството работи с MP3 файлове при променлив битрейт (32-320 kbps), като е предвидена възможността за поддръжка и на други файлови формати, след съответния ъпгрейд. Daisy Technology предлагат на потребителите също по-новата си разработка – MusicPen (mymusicpen.com). За разлика от своя предшественик, този MP3 плейър е с атрактивен дизайн и е значително по-компактен. Той се произвежда в две версии – с 64 и 128 MB памет, като цените са съответно $149 и $199.

Възможностите на MusicPen са сходни с тези на Diva,

но трябва да се отбележат някои допълнителни екстри като гласовата активация при запис, по-добрите възможности за организиране и използване на записаните файлове и вградения мини-спийкър. Двете устройства се свързват към компютър с помощта на USB. Батериите са стандартни алкални и позволяват работа

Nomad II MG е малък, компактен и с максимално изчистен дизайн.



Iomega HipZip работи с 40MB-ови PocketZip дискове.

до 12 часа в зависимост от тяхното качество.

Серията YEPP (www.samsungelectronics.com/digital_audio_player) на южнокорейския гигант в електронната индустрия Samsung предлага разнообразни MP3 решения. YP-30 се отличава от конкурентните устройства с футуристичния си външен вид и изключително малките си размери (44x65x14 мм) и тегло (34 г). Вградената му памет е 64 MB. Използването на това устройство е максимално опростено и удобно, за което допринасят както добре разположените контролни бутони, така и големият екран. Като възможности YP-30 не предлага нищо по-различно от това, което може да откриете в българските MP3 плейъри. Все пак трябва да се отбележи специфичният плътен звук, който се постига благодарение на така наречения DBB (Dynamic Bass Booster). Поддържаните видове компресия са MP3 и WMA. Сред неговите недостатъци могат да се отбележат високият разход на енергия, AAA батерията се изтощава след около 4 часа работа, и липсата на външно дистанционно управление.

Особено интересно и нестандартно е предложението на Iomega. Техният HipZip (www.iomega.com/hipzip) се отличава с изключително ниската си цена от $99.95 и използваните специфични и доста евтини носители PocketZip. За по-малко от $10, колкото струва един такъв диск, ще получите около 40 MB пространство, което може да напълните както с любимата си музика, така и с произволни други файлове.

PocketZip дисковете са изключително надеждни

Те са устойчиви на прах, а и са сравнително защитени от удар. HipZip е съвместим както с PC, така и с Mac системи. Въпреки че външно малко прилича на електрическа самобръсначка, HipZip е пълноценен MP3 плейър, с достатъчно голям дисплей. Като недостатък може да се отбележи доста по-голямото тегло в сравнение с конкурентните модели.

Compaq (http://athome.compaq.com) също участват в битката за пазарни позиции сред MP3-плейърите. След сравнително успешния първи iPAQ се появи неговият наследник PA-2. Устройството е с 64 MB памет и приличният му външен вид е съчетан със завидна здравина. Корпусът е изработен от удароустойчива пластмаса, а лицевият панел е направен от алуминий. Връзката с PC се осъществява чрез USB, а като софтуер за трансфер на аудио файлове можете да избирате между добре познатия Windows Media Player версия 7 и MusicMatch Jukebox 6.0. iPAQ PA-2 се захранва от две AAA батерии, чиято енергия стига за около 14 часа слушане.

Японският мегаконцерн Sony (www.sonystyle.com) не изостава от надпреварата. Сред различните устройства, които предлага, интерес предизвиква моделът D-CJ01. Външният му вид и размери (132 мм в диаметър и дебелина 29 мм) почти не се отличават от тези на стандартните портативни CD-та, но той е в състояние да просвирва както "нормални" аудио дискове, така и записани на CD-Recordable/Rewriteable MP3 файлове. По този начин D-CJ01 дава практически неограничените възможности да записвате собствени дискове, което е несравнимо по-евтино в сравнение с всички останали варианти, използвани при повечето MP3 плейъри. Естествено за целта е нужно да разполагате със записвачка, но като се има предвид сривът в цените им, това едва ли ще е особен проблем. Въпреки претенциите на производителя, че D-CJ01 е надеждно защитен чрез така наречената Skip Free G-Protection от второ поколение, не бива да се забравя, че в него има доста чувствителна към сътресения механика. Звукът, който D-CJ01 възпроизвежда, е един от най-добрите. За това допринасят Digital Mega Bass системата и двупозиционният AVLS (Automatic Volume Limiter System). Впечатление прави също изключителната икономичност на този модел. Двете обикновени батерии са достатъчни за около 20 часа работа с MP3-ки и близо 30 часа при слушане на CD-аудио. Цената на Sony D-CJ01 е $149,95.

Лидерите в мултимедийната индустрия Creative успяха да реагират почти мигновено на потребителския интерес към MP3 плейърите и предложиха серията Nomad (www.nomadworld.com). Наследникът на оригиналния Nomad е моделът II MG. Още при първия поглед върху устройството на Creative на очи се набива елегантният, изчистен дизайн и специфичният цвят на корпуса, изработен от специална магнезиева сплав. Паметта е 64 MB, като допълнителният Smart Media слот позволява нейното разширяване. Този MP3 плейър е с вградено FM радио, позволяващо запаметяването на 32 станции, като е възможен директен запис от него в реално време. Както повечето продукти на Creative, така и в този случай поддръжката е на перфектно равнище. Файловите формати, с които по подразбиране работи този Nomad, са MP3, WMA и WAV, като е предвидена опцията за добавяне на нови. Едно от големите достойнства на този плейър е поддръжката на EAX. Софтуерът, който се използва за прехвърлянето на файлове от PC, е добре познатият на притежателите на звукови карти Sound Blaster Live! Creative PlayCenter 2. NiMH батериите могат да се презареждат и са достатъчни за 8-10 часа работа. Цената на Nomad II MG е $199,99.

Макар и поостаряла като концепция Diva е с прилични възможности и атрактивна цена.

Въпреки неоспоримите си качества, II MG не може да се сравнява с популярността на друг продукт на Creative – Nomad Jukebox. Въпреки външния си вид, наподобяващ обикновен преносим CD плейър, той е

в състояние да побере в себе си огромно количество музика

Това е възможно благодарение на твърдия диск, подобен на вграждане в преносимите компютри. Стандартният капацитет е 6 GB, но се предлагат и варианти с 30 GB-ови дискове. Съвсем елементарно изчисление показва, че при стандартната степен на компресия от 128 kbps, Creative Nomad Jukebox е в състояние да побере около 500 часа музика! Друг е въпросът колко са хората, разполагащи с подобни аудиоколекции и достатъчно време, за да обърнат своите CD-та в MP3-ойки. Освен впечатляващия си обем плейърът предлага много допълнителни екстри. С Nomad Jukebox може да се извършва директен запис във WAV-формат от външен източник. Към него могат да се включат два комплекта високоговорители, а еквалайзерът позволява да нагодите звука, така че да пасне максимално на вашите изисквания. Единственият проблем с Nomad Jukebox е в ограниченото време за работа – до 4 часа и сравнително големите му размери. Цените на това устройство зависят от обема на твърдия диск. Базовият модел струва $229,99, а този с 20 GB диск – $349.

MusicPen е разработен от българската фирма Daisy Technology.

** Всички посочени цени на MP3 плейърите са взети от сайтовете на производителите и се отнасят към датата на редакционното приключване на броя.*

Windows Messenger

Win Messenger и Messenger PLUS! – по-добрата комбинация

Преди няколко години, когато се появи първата версия на ICQ, сървърите на Mirabilis направо пламнаха поради големия интерес към тяхното творение. С времето се появиха много подобни програми, но ICQ продължаваше да държи лидерската си позиция. Сега обаче Microsoft са решили, че това трябва да се промени с пускането на новия Windows Messenger 4.5.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

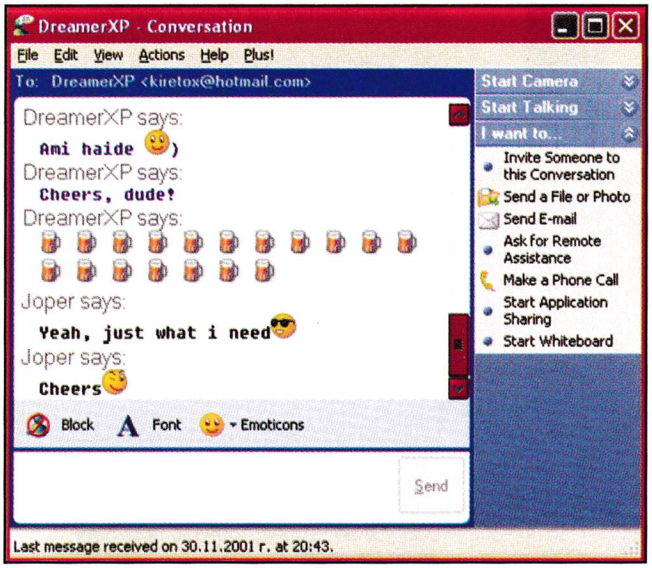
Преди да кажа кои са добрите черти на Windows Messenger (WM), е редно първо да спомена лошите. Още повече, че те ще са първите, с които ще се сблъскате. Както при ICQ, най-напред трябва да се регистрирате. Това, което ще ви е необходимо, е e-mail, парола и повечко нерви, защото процесът на регистрация е доста изнервящ. Още в самото начало ще ви се появи надпис "Please wait while the wizard downloads information from the service provider". Вярно е, че дори и на dial-up връзка това трае около 10 секунди, но след като отговорите на въпроса имате ли e-mail, следва пак гореспоменатият надпис, придружен с чакане. Отново отговаряте на въпрос или попълвате нещо и пак 10 секунди чакане. Това се повтаря около 7-8 пъти. Не че е кой знае какво, но си мисля, че и без това можеше да се мине. Е, след като сте се регистрирали следва така нареченият sign-in. Тук отново ви чакат неприятни изненади, тъй като понякога, а в някои дни доста често, връзка към сървъра не можете да направите поне 5-6 минути, ако не и повече. Вероятно, от това, което прочетохте до тук, много от вас се чудят дали WM си заслужава. Мога само да ви кажа, че след горните две неприятни стъпки, следват само хубави неща. Всъщност първото, което се набива на очи, е приятният за окото дизайн, особено ако използвате WindowsXP. За да разговаряте с приятели, които ползват WM, първо трябва да ги вкарате в листата си. Необходимо е само да знаете e-mail адреса, с който са се регистрирали. Веднъж като попълните contact list-а си, вече ще виждате кой е on-line и кой не. Имате възможност да сортирате имената по групи, както при ICQ. Така стигаме и до същността, а именно разговорите. След като кликнете два пъти върху името на човека, с когото искате да разговаряте, ви се отваря друг прозорец, също толкова приятен за окото, колкото и главния. За тези, които обичат да ползват редовно смайлита, WM предлага вградени иконки за тях. За разлика от ICQ2001, където смайлитата се слагат, като ги избирате от меню, то тук е необходимо само да напишете текстовата комбинация ":)" или ":(". Разбира се, има и много други иконки, както смайлита, така и куче, котка, сърце, бира и др. Тъй като едва ли бихте запомнили всички текстови комбинации за иконките, имате възможност да си изберете от меню. Иконките, колкото и да са забавни, все пак не са най-важното. По-голям интерес представлява възможността да поканите други приятели в разговора и така се получава нещо като IRC канал:) За да се почувствате съвсем като в IRC, ви препоръчвам да инсталирате и Messenger PLUS!. Тази добавка не е на Microsoft, но работи отлично с Windows Messenger. PLUS ще ви позволи да използвате команди /me и /away, както и PageUp и PageDown за извикване на предишните ви реплики. Освен това PLUS! прави и logове на вашите разговори, нещо, което много потребители на Messenger искаха от доста време, но Microsoft както винаги са със запушени уши. Друга интересна функция на PLUS е възможността да чрез Alt+1..9 да извиквате предварително въведени често употребявани изрази.

Това е само малка част от възможностите на PLUS, а редовно излизат нови версии с нови функции. Самият Windows Messenger също не се изчерпва с казаното дотук. Има още доста хубави функции като Application Sharing и Whiteboard, които за жалост работят само в WinXP.

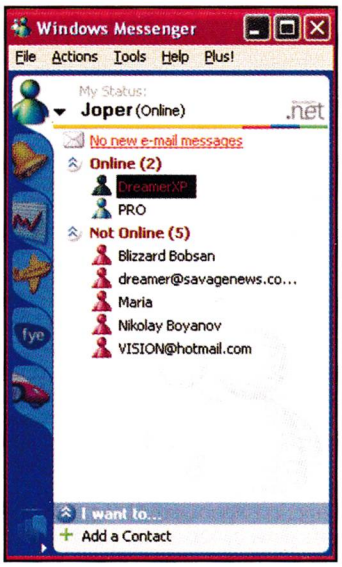
Ако ви заинтригувах, побързайте да си качите WM заедно с PLUS и да разучите останалите им възможности, за които не остана място да спомена.

Плюсове:
- Възможност за рисуване между двама души
- Share на програми
- Възможност за аудио и видео чат
- Смайлита и иконки

Минуси:
- Досадна регистрация
- Проблеми при sign-in
- Някои функции липсват под Win98/ME



Messenger е доста шарен.



Семпъл и удобен интерфейс.

http://card.dir.bg

Dir.bg

Поща

9.90 ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА ЦЕНА

ТВОИТЕ АКЦИИ В МРЕЖАТА

СОФИЯ
Интернет Агенция: НДК - срещу Билетен център
Internet Cafe Garibaldi ул. Граф Игнатиев 6 пл. Гарибалди
Клуб Микрофон и мишка подлеза на бул. България и бул. Димитър Несторов
Axis-X Младост-3 бл.364 1
THE NET Студентски град бл. 55 вх. Г
THE NET Студентски град бл. 40 вх. А
THE NET Овча Купел бл.415 вх.А
SACRIFICE жк. Хаджи Димитър ул. Макгахан 63
ФАСТКОМС ул. Христо Смирненски, 76 (до Семинарията)
Джон Атанасов жк. Младост 3, бл. 321А
Клуб УНСС в сградата на УНСС, Студ.град
Blue Net ул. Клокотница 27, до кино Роял
theXclub жк. Люлин 9, бл.916 (на гърба на вх.В)
Клуб213 кв. Дианабад, ул. Васил Калчев, зад бл.58
SurfNet ул. Ръковска 127
МРЕЖАТА В подлеза на бул. България и бул. Гоце Делчев

ПЛОВДИВ
R-Net ул. Христо Данов 43
/Срещу входа на Природонаучния музей/
KASPARnet жк. Тракия, бл144, вх. Д
/срещу пощата в жк. Тракия/
PASSION ул. Костаки Пеев 5

БУРГАС
MOCIPAKO: Бургас, ул. Княз Борис II, 6

РУСЕ
SBS Online бул. Цар Освободител 13
MEGANET 27 корпус на Университета

ВАРНА
Зоро кв. Аспарухово, близо до парка, на 40 метра от ул. Кирил и Методий
МЛАДОСТ Варна, ул. Тихомир 25, срещу дом Младост
Арена 1 бул. Сливница 154 (района на лятно кино Тракия)
Арена 2 ул. Братя Миладинови 24 (в търговски комплекс Атриум срещу училище Кирил и Методий)
Клуб Икономически университет бул. Княз Борис II, 77
Клуб Технически университет ул. Студентска 1
Cyber X1 Княз Борис, 53
(до Макдоналдс срещу хотел Черно море)
Cyber X2 бул. Владислав Варненчик 36
(в близост до Образцов дом)

СТАРА ЗАГОРА
Студио Dir.bg ул. Парчевич 46 (бивш ресторант Дъга)
INTERNET VIDEOCLUB EUROPE:
ул. Цар Симеон Велики 69
StarGate ул. Поп Минчо Кънчев 93

ПЛЕВЕН
BenStar бул. Димитър Константинов 13
LiveBG бул. Русе 35

ВЕЛИКО ТЪРНОВО
La Scalla центъра на града, срещу 5 корпус на Великотърновски Университет

ДОБРИЧ
Компютърна школа АБИКОНИК
ул. Марин Дринов 2

ВИДИН
Stone bridge ул. Екзарх Йосиф 37

ГАБРОВО
АКТА-NET ул. Неофит Рилски 2
RISK I-net Club ул. Стефан Караджа 5

ХАСКОВО
ДискаВъри бул. Съединение N 43
(до автогарата)

КАЗАНЛЪК
Орбител бизнес център ул. Скобелев 8
АРК в Търговски комплекс Кристал
/срещу Аризона/

ЛЯСКОВЕЦ
Спайдърнет ул. Васил Левски 21

МЕЗДРА
Кафе Атлантик: ул. Шипка 3 /зад хотела/

ВИДИН
Stone bridge: ул. Екзарх Йосиф 37

ПРИЯТЕЛИ
http://friends.dir.bg

www.mobiltel.bg